ЕКСКЛУЗИВНО GUILD WARS: FACTIONS – ПЪТЕШЕСТВИЕ ДО КАНТА

92 страници

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 4 (96), АПРИЛ 2006

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

PREVIEW
Tomb Raider Legend

REVIEW
Commandos Strike Force

REVIEW
Tony Hawk's American Wasteland

- The Sims 2 Open for Business
- SWAT 4 The Stetchkov Syndicate
- Galactic Civilizations 2

GSM ИГРИ
- Get Rich or Die Tryin
- Skipping Stone

HARDWARE
- Двуядрени процесори и още нещо

EXPO
- CeBIT 2006 – Ханновер

PS MANIA
- Driver: Parallel Lines
- Onimusha 4

дистрибуция www.mart.bg

MM
www.mmtv.bg
ОЧАКВАЙТЕ СКОРО
ПО ТЕЛЕВИЗИЯ ММ
ULTRA TEAM DESIGN
interactive

PC MANIA
WWW.PCMANIA.BG
БРОЙ 4 (96) АПРИЛ 2006

14 TOMB RAIDER: LEGEND
Легендата е вече почти реалност!

16 COMMANDOS STRIKE FORCE
Светът през очите на командосите

26 GUILD WARS FACTIONS
Едно ексклузивно пътешествие до Канта

Не се бъркай в работата на вълшебниците, защото са лукави и гневливи. - Дж. Р. Р. Толкин

04 I BOUGHT IT ON EBAY
Луд свят, луди хора

06 КЛАСАЦИЯ
Какво играем през март?

08 GAME NEWS
Най-интересните новини от гейм-индустрията през изтеклия месец

14 PREVIEW
Tomb Raider: Legend

26 FIRST LOOK
Guild Wars: Factions

10 REVIEW
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II 10
Commandos Strike Force 16
CSI: 3 Dimensions of Murder 20
Tony Hawk's American Wasteland 22
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate 28
The Sims 2: Open for Business 30
Red Orchestra: Ostfront 41-45 32
Toca Race Driver 3 34
The Regiment 36
Galactic Civilizations 2 38
Tycoon City: New York 40
Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure 42
Scratches 44
Rugby 2006 46
L.A. Rush 50
The Apprentice 52
Crashday 54
Loco Mania 56
Ford Street Racing 57

58 JAVA GAMES
Get Rich or Die Tryin'
Skipping Stone
Sexy Poker Manga
Brothers in Arms: Earned in Blood

61 CONSOLE NEWS
Какво се случи в света на конзолите през март

62 PS MANIA
Black 62
Driver: Parallel Lines 64
Onimusha: Dawn of Dreams 65
Shadow Hearts: From the New World 66

67 MIXED NEWS
Технологии, култура и нови продукти

70 HARDWARE
Двуядрени процесори и още нещо

73 IMPERIAONLINE.ORG
Интервю със създателите на новата българска онлайн игра

74 MOVIE EDITING
Кинорежисура на домашното PC

76 НОВИ ТЕХНОЛОГИИ ОТ ХАНОВЕР
CeBIT 2006

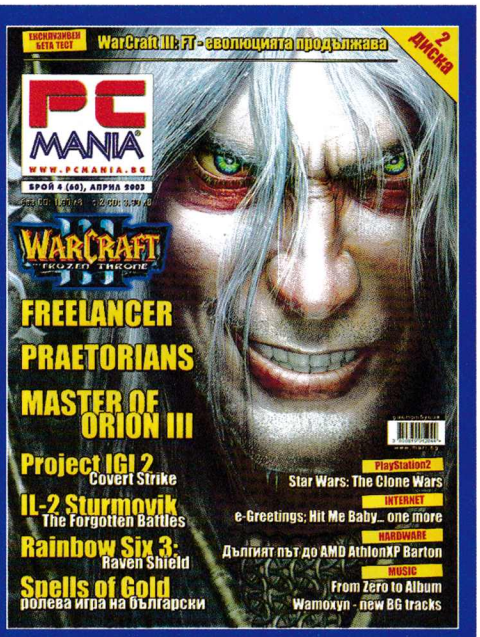
78 CHEATS
PC Cheats 78
Console cheats 79

80 STRATEGY GUIDE
Star Wars: Empire At War

84 BEST GADGETS
Кои са продуктите, заслужаващи внимание през изминалия месец

88 ПИСМА

88 BEST FREE SOFT
Преглед на безплатните полезни приложения из мрежата



Преди 3 години

Миналия брой като написах, че се задава една гадна корица, някои веднага попитаха да не е случайно следващата, тази с Frozen Throne. Не, не е, хора. Тази за мен смело кандидатства за един Топ 10 на кориците, за някои е в топ три, а за други – чувал съм – е и в топ едно. Не знам. Може би, трябваше да му тегля едно засукано изречение за свободата на мненията и за важността на плурализма, но просто нямам воля. Времето са позатопли, аз имам толкова задачи и такова желание за безделие, че едвам тракам по клавиатурата, докато приключваме броя.

Но нека си припомним излизането на Frozen Throne. Думите, с които определихме играта: "еволюцията продължава", силно допаднаха на българския вносител и тази фраза стана мото на кампанията за България. Еволюцията продължи доста. Ако знаехме какво точно ще последва, може би щяхме да се сетим за нещо по-бомбастично, но не винаги колкото повече викаш, толкова по-добре те чуват. Мисля, че PC Mania е доказателство за това, също както и потвърждение на тезата, че добрите идеи рано или късно побеждават.

„Еволюцията продължава" са и думи, които скоро ще трябва да кажем, надявам се и за себе си. По-следващият брой, който ще излезе месец юни, ще бъде с DVD. Ще има и поне още две значими промени, но за тях другия месец. Следете PC Mania. Това е постоянната ми препоръка, защото тук е мястото, където се случват нещата. Не успях да измисля по-умерена хвалба. Дано ни е на късмет.

Петър Табов

I bought it on eBay*

Хората се опитват да обявят на търг какви ли не неща през eBay – от сандвичи с формата на Иисус Христос и психически неуравновесени овни, през боклука в кофата си, прилежно опакован в чувал, до собствената си девственост или пък части от своето тяло, които да бъдат използвани за рекламни пространства. От време на време може да получите възможност да си купите и някой град. Или пък цял остров. А защо не и душа в буркан? Възможно е да попаднете на абсолютно всичко. Намират се и шарани, които да се изръсят за Air Guitars – т.е. несъществуващи китари – за по хиляда и петстотин долара парчето. И такива, които си вярват, че могат да продадат един съвсем обикновен фъстък за $10 000 200.00. Да не говорим, че някакво казино платило $28,000 за десетгодишен препечен тост, наподобяващ облика на Дева Мария.

На едно семейство от Арканзас пък им дошло до гуша от техен роднина, който се настанил в дома им за неопределено време, тичал гол из двора и вършел какви ли не простотии по време на целия си престой, който сякаш нямал край. Въпросният досадник на име Коуди бил непоправимо хипи и леко чалнат. И за да се отърват от него, потърпевшите решили да обявят на търг следното нещо – "Най-великата хипи-ваканция"! Тя включвала едно незабравимо пътешествие из страната с техния чалнат роднина. Предприемчивото семейство дори определило спектъра на потенциалните купувачи. "За стари хипита – припомнете си доброто старо време! За нови хипита – преживейте САЩ така, както никога досега! За луди хора – помотайте се с един от вас!"

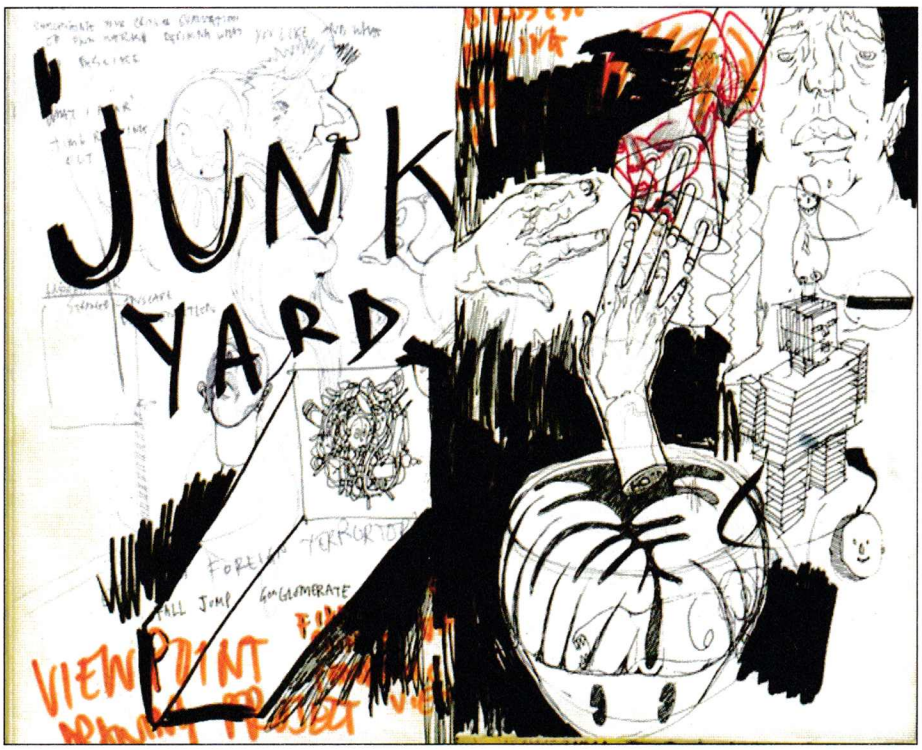
Съвсем наскоро в eBay се появи и обява на жена от Кливланд, предлагаща на търг самата себе си, в комплект със своето малко детенце с надеждата да се отърве от своя ужасен съпруг, който непрекъснато я тормозел. Тя искала да открие нов дом при човек, който ще я зачита и уважава. А връзката можела да бъде каквато той пожелае – от обикновено приятелство до любов и дори брак. Естествено, eBay свалили това предложение почти на мига, защото то не съответствало на тяхната политика.

Ако пък сте млада дванадесетокласничка, която се чуди с кого да се позабавлява на идните абитуриентски балове, помнете, че eBay е точно това, от което се нуждаете. Питайте Рейчъл Кей, ако не вярвате. През март миналата година тя спечели наддаването за Стю Хемесат за сумата от $29.95 и така си осигури цял кавалер. Разбира се, цената не покрива лимузината и цветята. А ако ви е страх, че някой ваш роднина ще ви тормози и след смъртта си, последвайте примера на шестгодишното момченце от Индиана, което помолило майка си да обяви на търг душата на неговия починал дядо, защото се страхувало, че някой ден ще се върне и ще го преследва.

Какво повече да ви кажа – луд свят, луди хора.

Владимир Тодоров

*Купих го от eBay



©2006 Samsung Electronics Co. Ltd. Образите на екрана са симулирани. www.samsung.com

представи си дисплей, бърз като стрела.

SyncMaster 740BF

17" TFT-LCD дисплей, който посреща повишаващите се изисквания на потребителите по отношение на качеството и новите технологии. Със 700:1 контраст, 300 cd/m2 яркост и само 2 ms време за реакция, ще бъде желаният монитор както в офиса, така и за игри и забавления. www.kkelectronics.com

MagicColor MagicSpeed 2ms MagicBright2 MagicZone MagicTune™ HAS

SAMSUNG

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

PC MANIA TOP 10

Logitech

3

4

9

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ МАРТ 2006?

	▲▼	заглавие	издател	гласували
1	–	WORLD OF WARCRAFT	BLIZZARD	15.74%
2	NEW	LINEAGE II	NCSOFT	9.83%
3	▼	NFS: MOST WANTED	EA	8.06%
4	▲	FIFA 06	EA	7.05%
5	▼	HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	UBISOFT	6.50%
6	▼	WARCRAFT III	BLIZZARD	6.37%
7	NEW	STAR WARS: EMPIRE AT WAR	LUCASARTS	6.20%
8	▼	COUNTER-STRIKE	VALVE	4.73%
9	▲	GTA: SAN ANDREAS	ROCKSTAR	4.60%
10	▼	STARCRAFT BROODWAR	BLIZZARD	3.76 %

Оспорваната битка през март доведе до познат краен резултат. Лидер отново е World of WarCraft, водещ с убедителна преднина пред преследващите го претенденти за титлата му. На второ място през този месец обаче имаме така необходимата изненада, която да добави глътка свежест и цвят към най-авторитетната и уважавана класация за най-играни игри в България. Това е Lineage II, който успя да се изстреля до върховото постижение практически от нищото. От нищото, защото опитите за допинг и манипулация на класирането от миналия месец бяха успешно неутрализирани от нашите инспектори и своевременно провинените бяха дисквалифицирани. Сега обаче можем да заявим – двубоят за върха никога не е бил по-оспорван и по-интересен. В спор за първото и второто място са две от най-предпочитаните онлайн игри към днешна дата. Победата на WoW вероятно се дължи на по-дългата традиция и по-високия авторитет. Ръкавицата е хвърлена и предстои да видим дали новият претендент няма да успее да заобиколи с обиколка досегашния водач.

На трето място се подрежда Need for Speed: Most Wanted. Най-бърз, най-красив, най-интересен, но просто автомобилен симулатор, както вероятно смятат повечето от гласувалите в класацията на PC Mania. За възможностите и качествата на този продукт на EA всичко освен първото място е повече от компромис. Същото важи и за четвъртия, FIFA06. Очаква се сериозно завишаване към тренировките пред монитора на емоционално активни "левскари", които просто няма да могат да се сдържат да не поиграят малко футбол преди предстоящия мач на любимия им отбор в четвъртфиналите на УЕФА.

Между пето и седмо място до последно битката беше сериозна и оспорвана. Разликата от по няколко гласа трудно може да пресъздаде драмата, която изживяваха гласуващите в чарта и опитите им техният любимец да се класира по-напред. Крайното подреждане изглежда по-скоро справедливо, макар че Star Wars заслужаваше повече и можеше да влезе дори в тройката. За съжаление днешната младеж не се вълнува така силно, както едно време, от междузвездните проблеми.

Осми е Counter-Strike, който изпревари с малко GTA: San Andreas. Екшън претендентите напоследък са в слаба форма и е силно осезаемо е как този вид игри постепенно мигрират към конзолния пазар. Вероятно до няколко години на компютъра ще цъкаме основно онлайн заигравки и стратегии, а истински силовият екшън ще мигрира окончателно към телевизора и неговата приставка. Десети е Brood-War – като спомен за едни отминали времена, в които игрите бяха повече от поредната вариация по зададена и изтъркана от употреба тема. Така легендарното заглавие постигна една заветна мечта – първи, но отзад напред.

През този месец ви попитахме откога играете на онлайн игри. Въпросът е повече от справедлив, особено ако човек проследи полемиката по форуми, писмата на PC Mania или дори самата надпревара в чарта. Близо половината от вас от повече от година прекарват нощите си пред монитора в рейдове и битки. Очевидно е, че читателите на PC Mania дават част от джобните си пари на месец, за да могат да се включат в онлайн сървърите на Blizzard например или за да разцъкват някое от хилядите безплатни приключения, достъпни в глобалната компютърна паяжина. Въпреки всичко не е малка и групата на онези, които тепърва чакат истинското предизвикателство или онова особено "нещо", което ще ги накара да се заковат пред мониторите повече, отколкото пред някоя от досегашните си фаворити.

www.pcmania.bg обаче от край време притежава "нещото". Така че ви очакваме отново и през следващия месец, за да дадете своя глас в подкрепа на геймърската кауза.

ОТ КОЛКО ВРЕМЕ ИГРАЕТЕ НА ОНЛАЙН ИГРИ?

ПОВЕЧЕ ОТ ГОДИНА	46.30%
ОЩЕ НЕ СЪМ СЕ ЗАРИБИЛ ПО ОНЛАЙН ЗАБАВЛЕНИЕТО	35.41%
ОТ НЯКОЛКО МЕСЕЦА	18.29%

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

EVGA

PLESIO SUPERCLOCKED!

ВИДЕО КАРТИТЕ НА СВЕТОВНО ИЗВЕСТНИЯ ПРОИЗВОДИТЕЛ EVGA ОТ PLESIO

979^{00} лв

EVGA 7800 GTX KNOCK-OUT 256 MB

Chipset **NVIDIA G70**
Max Resolution **2048 x 1536 @ 85Hz**
RAM **256 MB**
Engine Clock **490Mhz**
Memory Clock **1300Mhz**
Memory Interface **256 bit**
RAMDAC **400 Mhz**
Slot **PCI EXPRESS**
Характеристики
Video - In TV - out Dual DVI hdtv ready

620^{00} лв

EVGA 7800 GT COPPER VERSION 256 MB

Chipset **NVIDIA G70**
Max Resolution **2048x1536 @ 85Hz**
RAM **256 MB**
Engine Clock **470Mhz**
Memory Clock **1100 Mhz**
Memory Interface **256 bit**
RAMDAC **400 Mhz**
Slot **PCI EXPRESS**
Характеристики
Dual DVI Video - In hdtv ready

155^{00} лв

EVGA 7300 GS HDTV-DVI READY 256 MB

Chipset **NVIDIA G72**
Max Resolution**2048x1536 @ 85Hz**
RAM **256M, 512MB (TURBOCACHE)**
Engine Clock **550Mhz**
Memory Clock **1100 Mhz**
Memory Interface **64 bit**
RAMDAC **400 Mhz**
Slot **PCI EXPRESS**
Характеристики
DVI TV - out hdtv ready

439^{00} лв

EVGA 6800 GS COPPER VERSION 256 MB

Chipset **GEFORCE 6800 GS**
Max Resolution **2048 x 1536 @ 85Hz**
RAM **256 MB**
Engine Clock **490Mhz**
Memory Clock **1100 Mhz**
Memory Interface **256 bit**
RAMDAC **400 Mhz**
Slot **PCI EXPRESS**
Характеристики
DVI TV - out hdtv ready

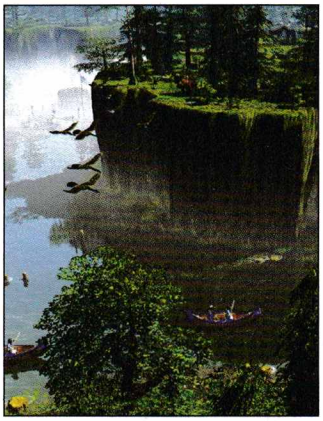
ГР. СОФИЯ, УЛ. „АНГЕЛ КЪНЧЕВ“ 5, ТЕЛ. 0800 18 200, WWW.PLESIO.BG

Посочената цена не включва ДДС. Офертата важи до изчерпване на количествата.

EXPANDED WORLDS

Age of Empires III набъбва

През идната есен Microsoft Game Studios и Ensemble Studios ще пуснат първия официален експанжън за Age of Empires III. Той все още не е озаглавен, но се знае, че ще предостави нови начини за игра и победа, една сингълплейър кампания и други допълнителни екстри. Ще има и възможност да поведете в битка една от трите американски цивилизации, включително и ирокезите.



Анонс на Civilization IV: Warlords

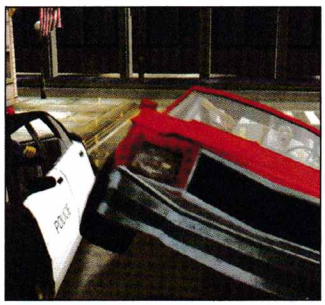
Така ще се казва първият експанжън на четвъртата част на походовата стратегия на Сид Мейър. Той ще отдаде почит на един от най-великите завоеватели в човешката история с помощта на най-новия юнит тип "warlord". Ще предложи и няколко допълнителни цивилизации, лидери, единици, ресурси и чудеса, които ще могат да бъдат използвани както в сингъл-, така и в мултиплейър режим на игра.

Черно-бялата битка на боговете

Lionhead Studios анонсираха разработката на Black&White 2: Battle of The Gods – първия експанжън на техния godсим, който излезе на пазара преди няколко месеца. Той ще се появи в края на март или началото на април и ще предложи едно ново същество, две допълнителни земи, четири чудеса, още шест предизвикателства и прочие.

Магията на киното

Слуховете, че в момента Lionhead Studios разработват експанжън за техния сим The Movies се оказаха верни. Той е с работното подзаглавие Stunts&Effects и благодарение на него ще може да добавите в своите филми какви ли не каскади и специални ефекти от типа на падащи през мостовете коли, които избухват в пламъци. Пък току-виж после сте спечелили някоя и друга награда в тази категория.



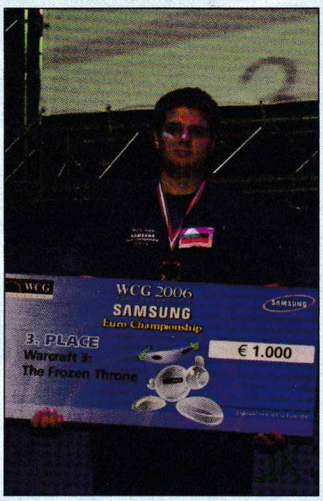
Broken World – един ескпанжън на Dungeon Siege II

В интернет плъзна нова информация за предстоящия експанжън на екшън-ролевата игра Dungeon Siege II. Според нея, той ще носи подзаглавието Broken World, ще се разпространява от 2K Games и ще предложи още една раса, множество допълнителни предмети и чисто нова мултикласова система. Освен това поредицата за първи път ще дефилира и на пазара за конзоли, по-специално за PSP чрез заглавието Dungeon Siege: Throne of Agony.

НАШАТА ГОРДОСТ

Българско участие на WCG 2006 Samsung Euro Championship

От 9-12 март 2006 година по време на най-голямото IT изложение в Европа – CeBIT бе проведено европейското състезание за киберигри – WCG 2006 Samsung Euro Championship. Над 250 състезатели от 22 страни се бориха за наградния фонд от $100 000.



България бе представена във всички дисциплини. Добрата игра на всички наши състезатели нареди страната ни на 8-мо място от 22 в националните ранглисти. Бронзов медал спечели fanatic.DIDI8 в WarCraft 3: The Frozen Throne. В останалите дисциплини три пети места заеха Dawn of War: Winter Assault – PoLk; Dead or Alive 4 – DimNik; Project Gotham Racing 3 – Vasko, две седми места за Need for Speed: Most Wanted – cass; FIFA Soccer 2006 – [LnX]Seagael] и 13-то място за Counter-Strike: Source 5on5. Следваща стъпка за отбора са националните квалификации и финал преди Световните киберигри в Монца, Италия през октомври.

На третия ден от състезанието бе представен пред участниците и гостите реализираният от Българската федерация по електронен спорт проект за професия – треньор по електронен спорт, който бе посрещнат с голям интерес от е-спорт организациите и медиите.

MIXED

Още C.T.P.A.X.

Monolith Productions – компанията, която плаши нещастните геймъри – планира да създаде още продължения на F.E.A.R. Макар че няма да носят същото заглавие, те ще доразвият историята на този стряскащ хорър шутър от първо лице. Това се дължи на факта, че Vivendi Universal Games притежават правата над името (през 2004-та Monolith бяха закупени от Warner Brothers Interactive Entertainment, докато разработваха своя F.E.A.R.).

Вин Дизел с нова роля

Midway Games, Tigon Studios (с основател Вин Дизел), както и MTV Films, Paramount Pictures и MTV Games анонсираха разработката на The Wheelman – динамична екшън игра, в която ще участва самият Вин като професионален шофьор, който се е отегчил, но се налага да се върне отново на работа, за да предпази една жена от своето минало. MTV Films и Paramount Pictures пък са се сдобили с правата над въпросната геймка и възнамеряват да създадат официален филм по нея.

BioWare готвят MMORPG

BioWare отвориха вратите ново BioWare Austin студио в Остин, Тексас. То вече се е заело с работата над масова мултиплейър онлайн ролева игра, с която разработчиците се надяват да превземат този и без това претъпкан с подобни заглавия пазар, доминиран основно от игри като World of WarCraft, Lineage II, Guild Wars и Everquest. Към въпросното студио се е присъединил и дизайнерът Джеймс Охлен, работил върху Star Wars: Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights, Baldur's Gate и Baldur's Gate II.

RUMOURS

The Godfather: The Game ще стане трилогия?

Според Computer and Video Games има планове за още две нови части на The Godfather: The Game, въпреки че мафиотският екшън още не е излязъл на официално пазара. Идеята на създателя ѝ – Дейвид ДеМартини, е да я превърне в най-голямата поредица на Electronic Arts. Дали?

За бъдещето на Call of Duty

Благодарение на Joustiq.com научихме, че ни очакват цели две нови продължения на Call of Duty. Сайтът се позовава на неназован, но надежден източник, според който действието в едното от тях отново ще се развива по времето на Втората световна война и ще акцентрира върху военните действия в Нормандия.

Другото е с работно заглавие Call of Duty: Modern Warfare и основната тема в него ще е контратероризма. Разработва от Infinity Ward – създателите на поредицата. И двете геймки ще излязат както за PC, така и за конзоли с няколко месеца разлика между отделните платформи.

BAD NEWS

Забавят Gothic III

Уви, излизането и на английската, и на немската версия на дълго чаканата Gothic III ще се забави. По последни данни епичната ролева игра на Piranha Bytes би трябвало да види бял свят чак на 30 септември, а не през първото тримесечие на тази година, както първоначално се очакваше.

Дейв Пери напусна Shiny

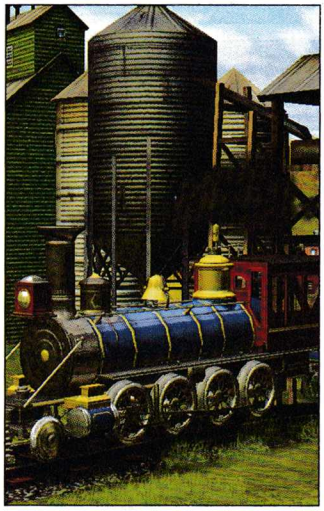
Дейв Пери, основателят на Shiny Entertainment, напусна компанията, когато разбра, че Atari възнамеряват да се отърват от този разработчик, за да могат да стъпят на крака. По този начин той ще бъде свободен да привлече много по-лесно и по-бързо евентуални купувачи, които да спасят неговото "бивше" студио преди то да потъне заедно със закъсалите го във финансово отношение разпространители.

В момента петдесет и шест-членният състав на Shiny Entertainment, автори на игри като Enter the Matrix, The Matrix: Path of Neo, MDK, Sacrifice и Messiah, работят върху три нови проекта, включително и продължение на Earthworm Jim.

TO BE CONTINUED

Сид Мейър стана и железничар

2K Games повериха следващата част на поредицата Railroad Tycoon в ръцете на бащата на Civilization – Сид Мейър, и неговия екип от Firaxis Games. Новата игра ще се казва Sid Meier's Railroads! и ще излезе за PC през идната есен, за да ви позволи да си построите своя собствена железопътна империя така, както намерите за добре, и да ви срещне с всички трудности, характерни за това особено отговорно начинание.



2006 FIFA World Cup Germany

Electronic Arts зарадваха всички футболни запалянковци с анонса на своя най-нов n-ти на брой спортен симулатор – 2006 FIFA World Cup Germany. Геймката ще излезе на пазара през месец април и както и сами забелязвате, ще бъде посветена на Световното първенство по футбол в Германия. Очакват ни зашеметяваща графика, достойна за най-добрите играчи в света, дванадесет официални стадиона, върху които ще се играят мачовете, и т.н.

ТРЕСКА ЗА КНИГИ

Печеливши от играта на ИК "Хермес"

I място: Деница Христова Исова (Keri)
Награда: "Илюстрована история на света", Енциклопедия

II място: Никола Тасев (Coleto)
Награда: "Нарушители", Дейвид Морел
"Изповедникът", Даниел Силва

III място: Георги Танчев Желев (AcTivE)
Награда: Серия „Амос Дарагон": "Повелителят на Маските", "Ключът за Браха" и "Залезът на боговете"

IV място: Владислав Рашковски (Firzen)
Награда: Трилогия "Книгата на звезвите": "Магьосникът Кадахар", "Повелителят Ша" и "Лицето на Сянката"

V място: Антон Младенов (Марк Златомиров)
Награда: "Магьосникът Кадахар"

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Half-Life 2: Episode One	Valve
2006 FIFA World Cup Germany	Electronic Arts
Guild Wars Factions	NCsoft
Condemned: Criminal Origins	SEGA
Tomb Raider: Legend	Eidos
SpellForce 2: Shadow Wars	JoWooD
Black & White 2: Battle of the Gods	Electronic Arts
The Sims 2: Family Fun Stuff	Electronic Arts
Bad Day L.A.	Enlight
The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript	Nobilis
Bone: The Great Bone Race	Telltale Games

Това са дати, обявени от фирмите разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Сигурно малцина от вас знаят, че докато в южната част на Средната земя силите на Саурон се опитват да сломят Гондор, а Задругата на пръстена със сетни усилия се стреми да достигне Съдбовната планина, за да унищожи Единствения веднъж и завинаги, на север се водят не по-малко епични и решаващи сражения. Тъмният господар изпраща гоблините към Самотната планина, където джуджетата, ръководени от крал Даин II Железоноги, и хората от Дейл отказват да му се подчинят. Неговата надежда била да им попречи да се присъединят към своите съюзници. По време на Войната за пръстена силите на Дол Гулдур предприемат и няколко ужасно опустошителни атаки срещу елфите от Лориен, но в крайна сметка доброто побеждава. Ужасната крепост е завладяна от дългоухите, които връщат старото название на хълма, върху който е била построена – Амон Ланк...

Средната земя – такава, каквато никога досега не сте виждали

PC
X360
PS2
GBA

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

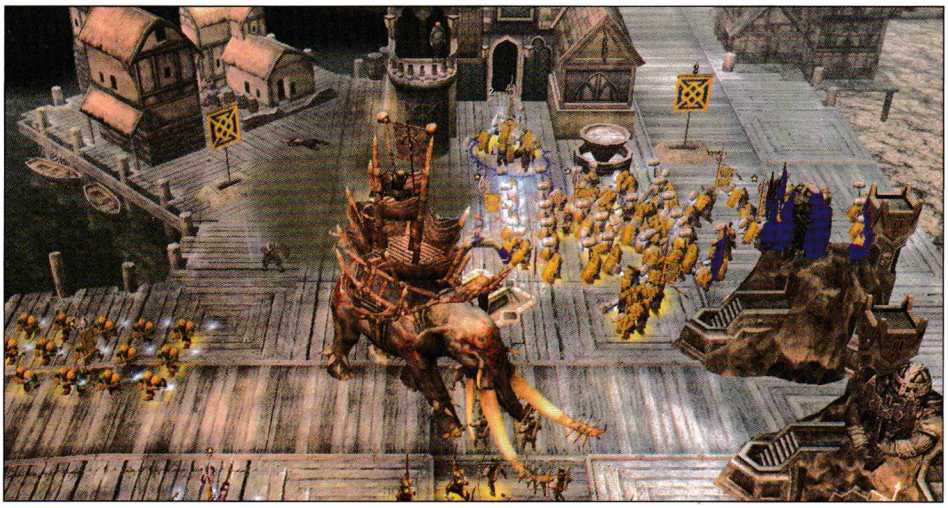
жанр: **RTS** | издател: **Electronic Arts** | **www.bfme2.ea.com** | хардуер: **P 1.6 MHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D Video card** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Има какво още да видите

И сега, когато Electronic Arts успяха да обединят двата лиценза – на филма и на всичко, писано от Толкин по темата – най-накрая ще можем наистина да поведем битка за цялата Средна земя – такава, каквато никога досега не сме виждали. Дори ще вземем участие и в гореспоменатите сражения, макар и леко променени от авторите на играта. Battle for Middle-earth II (BFME II) е в пъти по-добра от своя предшественик, не само защото се старае да се придържа по-стриктно към писаното от гениалния английски филолог, но и защото нейният геймплей не е толкова олекотен, колкото в първата част (което така или иначе не ми попречи да й се насладя). Така че пригответе се – бойният дълг отново ни зове. Битката за Северните земи тепърва предстои...

Съюзът между джуджетата и елфите

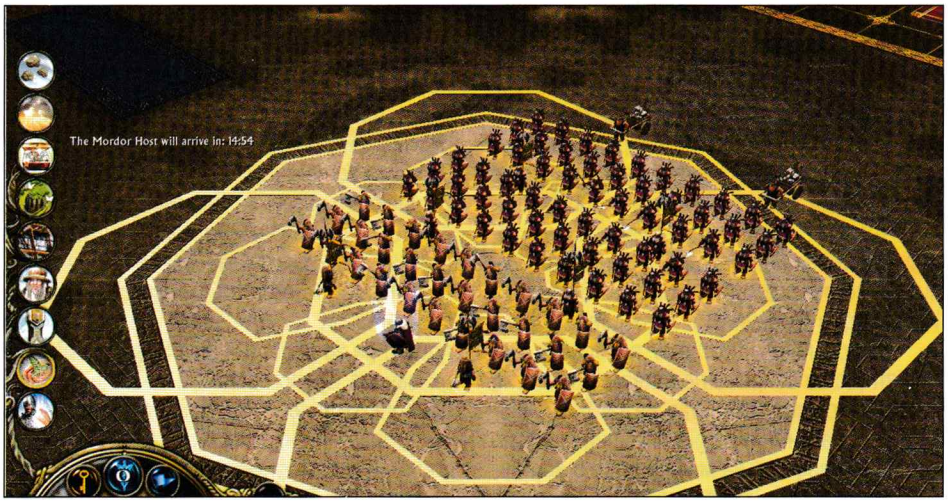
и опитите на армиите на Саурон да ги съкрушат са основните неща, върху които е центрирана новата кампания на BFME II. Тя отново е разделена на две части – една за силите на "добрите" и една – за "лошите". Макар че основният чар на първата част се криеше в ефектното

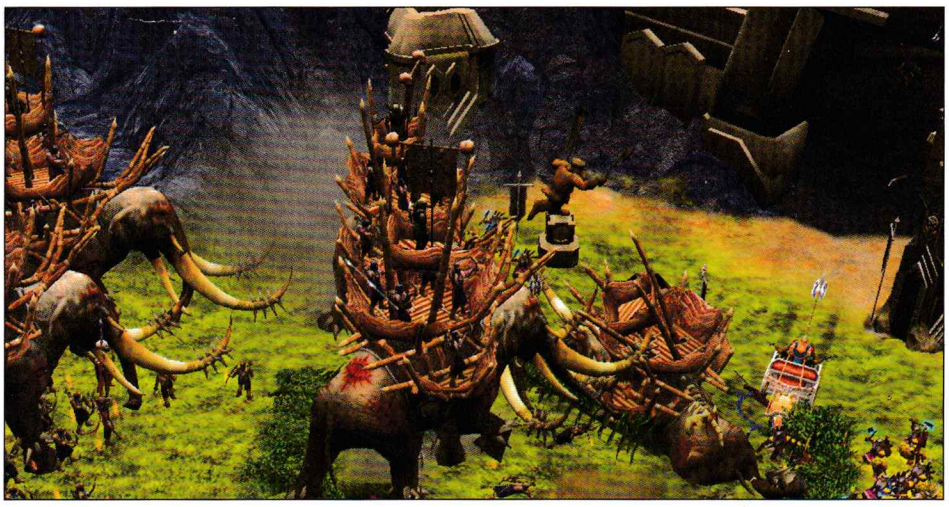


графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

пресъздаване на епичните сражения от трилогията на Питър Джаксън, двойката не е по-малко интересна. Особено за онези, които са чели и останалите творби на Толкин.

Мисиите в продължението са по-разнообразни и разчупени, в сравнение с предишната част. Командването на армиите върху умаления модел на Средната земя обаче е премахнат, а оцелелите сред края на сражението единици не преминават в следващото. Това довежда и до необходимостта да се направят няколко промени в геймплея – сега войските и героите ви трупат опит много по-бързо, а точките, необходими за изучаването на специалните сили/магии се набавят почти с лекота. Точно този факт леко ме подразни. Поне докато не видях режима War of the Ring, но за него малко по-късно. С това свое решение разработчиците са избегнали някои от монотонните мисии в първата част (помните Еомер и роханците, нали?) и са създали една много по-спретната и изчистена кампания, за чието изиграване ще ви трябват поне десетина-дванадесет часа сериозен геймплей. Върховите точки в нея са превземането на Дол Гулдур за "добрите" и унищожаването на Ломидол – за гадовете.





Армиите на Средната земя

Шестте фракции – хора, елфи, джуджета, Мордор, Исенгард и гоблини – са балансирани перфектно. Всяка си има своите силни и слаби страни и множество специални характеристики, които го различават подобаващо. А принципът "камък-ножица-хартия" е изведен до съвършенство. Например сред редиците на дългоушковците се подвизават най-перфектните стрелци. Освен това тези благородни създания разчитат много на магията, както и на по-тайния и незабелязан начин за справяне с врага. Джуджетата пък се осланят на грубата сила.

Гоблините, от своя страна, използват много ефективно своето умение да тровят опонентите си и да заливат чуждите крепости с рояци малки, гадни и дразнещи единици, които на всичкото отгоре могат да се катерят и по стените. Последните две раси имат възможността да използват своите мини и тунели, с които събират ресурси, за да прехвърлят единиците си от една част на картата до друга мигновено. Да речем, че в своята база имате две мини и решите да построите някоя тайно до основния лагер на врага. Така за секунди може да пренесете огромна част от войската си и да го изненадате.

Пиконосците като цяло също са се сдобили с едно специално умение и то е да образуват формация с изпънати навън копия. Така кавалерията няма да може да ги издебне в гръб, което най-накрая стана възможно и в BFME II.

Механика

Ако ви се е сторило, че първият BFME страда от един сравнително по-простичък геймплей, то значи двойката ще ви предложи всичко онова, от което винаги сте се нуждаели. Сега имате почти пълна свобода при изграждането на своята база, която може да бъде издигната върху което и да е кътче от картата и да бъде обградена със стени така, както намерите за добре. За жалост укрепленията са толкова лесно унищожими, че понякога се чудя дали си заслужава да пръскам ресурси заради тях. От Electronic Arts обаче се канят да ги направят малко по-полезни с един от следващите пачове.

Начинът, по който се събират ресурси, също е леко изменен. Когато тръгнете например да строите фермата на хората, ще видите, че не всяко кътче от терена е подходящо за нея. Някъде тя ще работи на шейсет процента, другаде – на седемдесет и пет да речем, а на възможно най-изчистения терен – на сто. Освен това всяка следваща ферма, построена в определен радиус от нея, няма да ви свърши почти никаква работа – ще функционира най-много на двадесет-четириде-

сет процента, което въобще не ви устройва.

И морски битки...

Сега, освен бърлогите на вълци или пък паяци, из картата на BFME II са разпръснати и множество неутрални сгради, които могат да бъдат пленявани или унищожавани. Едни намаляват времето, за което се презареждат уменията ви. Други позволяват наемането на определен тип единици – например хобити. Трети са т.нар. корабостроителници.

Това ни довежда и до следващия нов аспект от играта – морските сражения. Не си правете илюзиите – в кампанията те едва са засегнати, а в играта като цяло има много малко карти, в които може да използвате флотилия. В крайна сметка обаче е интересно да видите как при унищожението си един от корабите на елфите създава мощен водовъртеж, който потапя на дъното всеки кораб, който има глупостта да премине оттам.

"Дъската е подредена и фигурите се раздвижат"

Режимът War of the Ring е може би най-интересната част от BFME II. Благодарение на него ще водите сражения из цялата Средна земя – както в сингъл-, така и в мултиплейър. Действието протича на два етапа – походов и реалновремеви. В първия общо взето строите армии, укрепвате териториите си и планирате следващия ход, докато във втория водите битките с противника в реално време по стандартния начин. Да речем, че решите да нападнете Минас Тирит. Тогава ще трябва да се изправите с нелеката задачата, която Саурон имаше от "Завръщането на краля". Противникът ще се е скрил зад стените на крепостта и вие ще трябва да намерите начин да го разгромите. Същото важи и за Исенгард, и за Шлемово Усое например.

Ако си мислите, че в походовия аспект ще се изправите в нещо прекалено засукано тип Total War, не се безпокойте. Умаленият модел на Средната земя е разделен на множество територии, върху които може да строите най-много по две сгради, като възможностите са четири – ферма, казарма, крепост или ковачница. Движението на армиите също е опростено. За разлика от кампанията, онези единици, които са построени на основната стратегическа карта и оцелеят след следващото сражение, продължават битката за надмощие с натрупания до момента си опит. Може би ще се подразните от факта, че всички единици и сгради, създадени по време на реалновремевия режим, изчезват веднага след края на битката. Това обаче е една необходима жертва в името на баланса.

Интересно е да се отбележи, че отделните области по умалената карта сформират региони. Например, ако успеете да завладеете цял Арнор, към който спада и Ломидол, ще получите специален бонус, благодарение на който армиите ви ще трупат с двадесет процента повече опит.

Героите

Броят на героите на Средната земя е нараснал неимоверно. Освен всички онези, познати ви от първата част, сега ще може да ръководите Глоин, крал Даин II, Елронд, Глорфиндел, крал Трандуил, Халдир, Шелбоб, Устата на Саурон, Арвен, Грима Змийският език и прочие. Единствено Ам-гъл е отпаднал от списъка, но онези от вас, които са чели превюто на играта, знаят, че той ще броди свободно из картата. И който успее да го намери пръв и да го убие, ще има възможността да занесе Единствения в базата си и да призове буреносната версия на Галадриел (за страната на добрите) или Саурон (за лошите) на скромната цена от десет хиляди злато. Тя обаче си заслужава, повярвайте ми, защото пораженията, които ще предизвикат на бойното поле, са уникално големи.

За съжаление една от най-интересните опции в играта изглежда леко претупана. Създаването на герой е ограничено единствено до клас, пол (евентуално) и специални умения. Що се отнася до външните белези, там изборът ви е ограничен до няколко шлема, брони, оръжия или роби. С нищо обаче не може да промените например мутрата на своя орк. Ако сте се надявали, че чрез Create a Hero ще създадете вашето виртуално Аз, с което да покорите Средната земя, сте се пообъркали.

Иначе има нелоши идеи. Може да си направите трол, с когото разцъквате из

целия War of the Ring. Или някакво подобие на Гандалф, на което да оформите неговите основни характеристики (като броня, сила, здраве...) и да изберете какви точно умения да изучи от първо до десето ниво (повечето от тях са разделени на няколко степени).

Класовете също изглеждат интересни – магове, покварени хора, слуги на Саурон, елфи, джуджета и герои на Запада. Сред тях ще попаднете и на подкласове като аватар, отшелник, урук, харадрим и т.н. Малко по-голяма свобода при кустомизирането обаче щеше да бъде добре дошла. Уви, такава няма да откриете. Поне засега.

Да надзърнеш в палантира

Макар и все още да използва същия енджин, BFME II изглежда доста по-красива в сравнение със своя предшественик. Още в основното меню ще ви посрещнат величествените Аргонат – двете огромни статуи на Исилдур и Анарион, между които Задругата премина през първия филм по темата. Освен това портретите на героите и единиците са прекарани през някакъв много готин ефект, който ги прави да изглеждат така, сякаш са рисувани, а не реални. Да не говорим колко зрелищни са някои от новите специални сили като например съществото, което се опита да изяде Фродо пред вратите на Мория. Или пък водната магия, с която Арвен (поне според филма) помете конниците в реката. Величествените дракони и дъждът от камъни също ще ви накарат да останете с отворена уста. А когато Том Бомбадил започне да разхвърля гоблини с бодра стъпка и свежарско свирукане, дори може се подсмихнете лекичко с левия край на своята уста. Всичко това обаче си има своята цена – зареждането между нивата е ужасно бавно и дразнещо. Що се отнася до звука – там всичко е тип-топ. Какво мога да кажа? Все пак това е игра на не кого да е, а на Electronic Arts.

Разбира се, има какво още да се иска от BFME II. Но безспорно това е най-добрата стратегия по темата, благодарение на която наистина може да покорите Средната земя. Така, както вие намерите за добре.

Владимир Тодоров

CANYON

УДОВОЛСТВИЕТО ДА ИЗБИРАШ !

Лазерна мишка с кабел
- Лазерна технология, навигация в 4 посоки
- Датчик: лазерен (800dpi)
- Бутони: 5бр.
- Колелце за скролиране: в 4 посоки
- Батерии: Ni-MH AAA 2 бр.
- Размери (mm): 124 x 70 x 39mm
- Ергономичен дизайн
- Интерфейс: USB
- ОС: Windows 98/2000/ME/XP

Слушалки с Force Feedback
- Размер на говорителите: 40mm диам.
- Импеданс: 32 Ohm
- Чувствителност: 103dB S.P.L на 1KHz
- Честотна лента: 20Hz-20 000Hz
- Мощност: 100mW
- Дължина на кабела: около 3m
- Жак: 3.5mm стерео (в пакета: +6.3mm жак)
- Ефект вибрации: 2 бр. AAA батерии

Микрофон
- 9x7 mm, електретен
- Насоченост: във всяка посока
- Чувствителност: -58dB +-3dB
- Импеданс: нисък
- Честотна лента: 30Hz – 16 000Hz
- Стандартно работно напрежение: 3V

www.canyon-tech.com

ASBIS България ЕООД
ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР НА CANYON
бул. Симеоновско шосе 120, 1700 София
тел.: (02) 969 9811, факс: (02) 969 9855
sales@asbis.bg

DISTRIBUTED BY ASBIS®
www.asbis.bg

Студено е. Седя си вкъщи и слушам монотонното бълбукане на радиатора. Единственото нещо, дръзнало да наруши сивкавия полумрак в стаичката, е мониторът. И именно в моменти като този осъзнавам коя бе най-силната страна на оригиналния Tomb Raider. Атмосферата.

Играта може да те накара да повярваш, че когато се обърнеш, ще видиш необятните зелени склонове или скалисти пейзажи, може да направи същото бълбукане на радиатора просто да изглежда като естествен звуков фон от разбиващите се кристални води на близкия водопад. Стаята ми неведнъж е ставала мислено продължение на монитора и това разбира се, се дължи на способността на играта наистина да прикове вниманието на геймъра и да го накара да повярва в илюзията.

Легендата е вече почти реалност!

PC
PS2
XBOX
X360

Tomb Raider: Legend

жанр: **Action/Adventure** | издател: **Eidos Interactive** | **http://www.tombraider.com/** | излиза: **7-ми април 2006**

Tomb Raider обаче невинаги е успявала да създаде тази атмосфера. Дори и в границите на монитора и то само защото ключовата дума в заглавието – Tomb – неведнъж беше пренебрегвана, а действието незнайно защо да се развива в урбанистични места като Лондон или Париж. За всеобща радост тези моменти са далеч в миналото – сега наистина е време да пренебрегнете насадените предразсъдъци и да дадете на поредицата още един шанс. Тя ще се опита да ви покаже, че има какво да видите и че близо десетте години на развитие водят до прогрес, а не просто до затъпяване.

Всичко това би следвало да се случи през този месец, когато дългоочакваната Tomb Raider: Legend официално ще се появи на пазара, за да ни покаже до какво са довели съвместните усилия, положени, от Тоби Гард (създател на Лара) и Crystal Dynamics (заместили Core Design). За мен като фен на поредицата едно от добрите попадения на авторите е, че най-после са се опитали да изгладят

несъответствията в историята на Лара

създадени от игрите и филмите по темата. Няма да изпадам в подробности какви бяха миналите версии по темата, а направо ще ви кажа компромисния вариант, който Crystal Dynamics предлагат.

Самолетната катастрофа в Хималаите, която Лара е преживяла в миналото, е убила само майка ѝ. Това се е случило, когато Лара е била едва на девет години. За десет дни тя по чудо успява да стигне до Катманду, което е и първият тласък в нейното по-късно развитие като tomb raider. Баща ѝ – лорд Ричард Крофт (най-после има единодушие за името му), е археолог, започва да се грижи за нея и да я обучава. Почива, когато тя е на 18 (което на практика ѝ оставя възможността да пътува с Вон Крой, когато е на 16. :-)) Оттогава Лара тръгва по стъпките му и открива над 16 археологически находки със световно значение.

Вместо да си измислят нови и нови събития, които неуспешно да се опитват да наместят във времето, Crystal Dynamics връщат вниманието именно към онези случки, които превръщат Лара в човека, който е днес. Търсейки артефакт в Южна Америка, тя се сблъсква с

фигура от своето минало, което е и завръзката на Tomb Raider: Legend.

В играта ще се срещнете с някои интересни персонажи от предишни подвизи на Лара като Аная – нейна приятелка от университета, която е с нея по време на трагедията в Сейгон. Зип – човекът, който на практика е еквивалент на Брайс от филма – се грижи за всички hi-tech джаджи. Той е бивш хакер, който вече не е в затвора и работи с нея най-вече заради самото удоволствие от работата. Алистър Флетчер пък помага на нашето момиче с интересни исторически теории и факти, но понякога е досаден, защото се взима прекалено насериозно, а на пръв поглед абсурдните му идеи са отхвърлени от повечето хора, работещи в тази сфера. Джеимс Рутланд пък е харизматичен мъж, расъл в саксия, който е свикнал да получава всичко, което пожелае (мисля и сами разбирате срещу кого ще бъде насочен феминизмът в тази част от поредицата :-)). Този път обаче той иска същия артефакт, който представлява интерес и за Лара.

Геймплей

Освен атмосферата ключов момент в играта винаги са били и способностите на Лара. Обещанията в тази насока са повече от изобилни. Свободата на движение, многообразието на различни акробатични трикове и грацията, с която ще бъдат изпълнени, би трябвало да ни зашемети. Новата Лара обещава да накара всичко, което сте виждали по-рано, да изглежда вдървено и сковано.

И докато при някои хора възрастта намалява тяхната подвижност, то Кака Лара просто ще ви откачи ченетата с нов куп от номера. Сега например, докато виси на ръце и се държи за процеп в скалата, тя може да отскочи настрани, назад или дори да се изстреля нагоре. Хващането за даден предмет пък е автоматизирано и вече трябва да се стремите просто да се прицелите добре към нещото, за което искате да се закачите. Физиката на играта също е подобрена – ако не прецените добре и оставите нещо на нестабилно място или например наклон, то ще се търкулне или плъзне надолу.

Имате нови движения и що се отнася до боя. Разполагате с маса нови ритници, които, разбира се, можете да комбинирате с куршуми и гранати. Ще можете също така да стреляте, докато управлявате превозно средство. За сметка на това ще можете да носите само по една пушка, като такава можете например да откраднете от някой опонент. Инвентарът ви пък е освежен с магнитна кука, благодарение на която можете да се закачате към различни метални повърхности. Готиното е, че с нея не само ще преодолявате пропасти, а и ще можете да си придърпате желан от вас предмет или пък да закачите някой опонент и да го запратите в някоя дълбока яма.

Разполагате и с бинокъл, който има убийствен zoom и режим RAD (remote analysis device), при който на зелен фон се открояват важните предмети край вас и можете да разберете например кой от тях може да бъде запален или използван по друг начин.

За презрамката на раницата ви пък е закрепен Personal Light Source, с който ще борите мрака. Имате и слушалки с микрофон, чрез които се свързвате със Zip и Alister. За изиграването на всяко ниво пък ще получавате определен брой точки и златен, сребърен или бронзов медал в зависимост от това за колко време сте се справили. Ще има и три нива на трудност. Не всички места, които ще посетите, са известни, но засега се говори за Перу, където ще срещнете Аная и хората на Рутланд, Боливия, руините на Тианаки, древни гробници, джунгли, снеговити планини.

А сега можем да си пожелаем играта да дойде по-бързо и датата на излизане да бъде спазена. :-)

Лили Стоилова

В света на компютърните игри поредиците, превърнали се в живи легенди, се броят на пръсти. Нямам намерението да ви ги изброявам, защото съм сигурен, че всички вие сте достатъчно добре запознати с тях. Или поне с повечето. Обект на този материал обаче е само една – маниакалната тактическа стратегия Commandos, чиято първа част води началото си от преди повече от осем години. Тя се прие изключително положително и това надъха испанците от Pyro Studios с кураж да я доразвият. И когато след няколко доста успешни заглавия бе изчерпана на макс, дойде време да се направят коренни промени. И те са вече на лице в Commandos Strike Force. За да не загуби своя блясък и да продължи да радва геймърите с неподправения си стил, поредицата пое по един съвършено различен път. Тази най-нова част е – забележете – фърст пърсън екшън пуцалка с преобладаващи стелт елементи! Да, без майтап!

Да погледнем през очите на командосите...

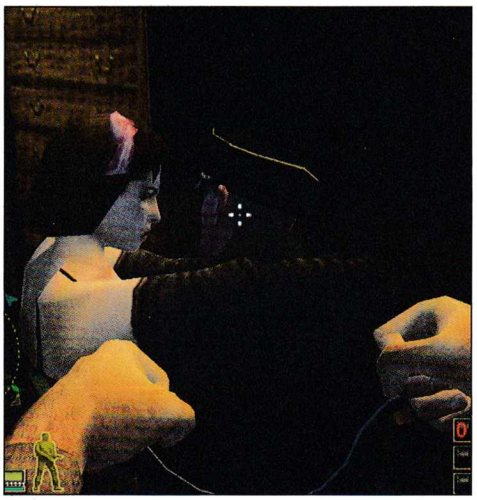
PC
PS
PS2
XBox

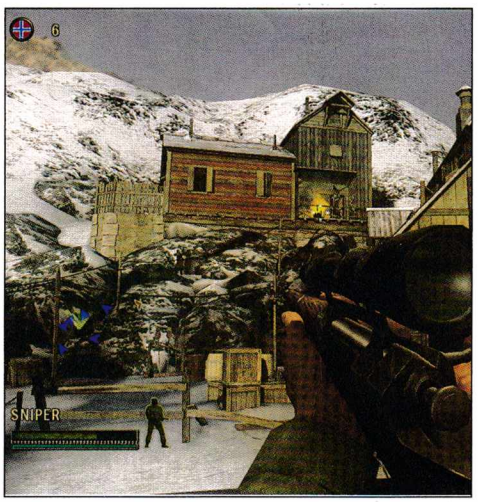
Commandos Strike Force

жанр: **FPS** | издател: **Eidos** | **http://www.commandosstrikeforce.com/** | хардуер: **P 1.8 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

КАК СЕ СТИГНА ДО ТУК?

Испанското геймателие Pyro Studios е създадено през 1996-та с едничката цел – да твори. При това със замах. Две години по-късно се появява и дебютното им заглавие – Commandos: Behind Enemy Lines. Успехът, на който се радва тази тактическа стратегия, форсира испанците да ни сервират и мишън пак, озаглавен Commandos: Beyond the Call of Duty. През 2001-ва е готово и първото продължение на геймката – Commandos 2: Men of Courage, което излиза отново за PC. Година по-късно се появяват и версиите за конзолите на Sony и Microsoft. През 2003-та е завършена и последната част от поредицата, която се вмества в стратегическия жанр – Commandos 3: Destination Berlin. Три години след това ставаме свидетели на един изключително смел ход, който програмистите от Pyro Studios предприемат. Commandos Strike Force променя жанровата насоченост на поредицата като навлиза в пределите на фърст пърсън шутърите. Какво ще последва занапред? Може би командоси, изтребващи нацисти в рамките на някой друг популярен жанр? Всичко е възможно.





От тактическа стратегия към FPS

Благодарение на жанровите промени Commandos Strike Force ще ви позволи да изпитате отново неповторимата атмосфера на Втората световна война, характерна за испанската поредица. Но този път от малко по-различен ъгъл. Броят на главните действащи лица е леко намален в сравнение с преди. Но общата идея е почти същата. Единствената разлика е, че не ги гледате над тиквите им, а зяпате швабите директно през очите на командосите. Геймката ще ви повери съдбата на трима специално обучени солджъри, чийто специалитет е да проникват зад тила на врага точно там, където конфликтът е в разгара си, и да изпълняват какви ли не опасни и жизненоважни за изхода на войната мисии. И от вас зависи дали ще се измъкнат живи или на парченца...

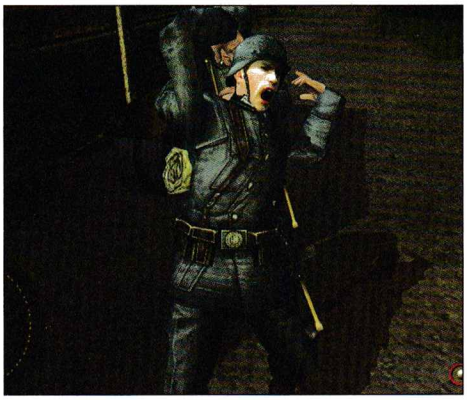
Въведение

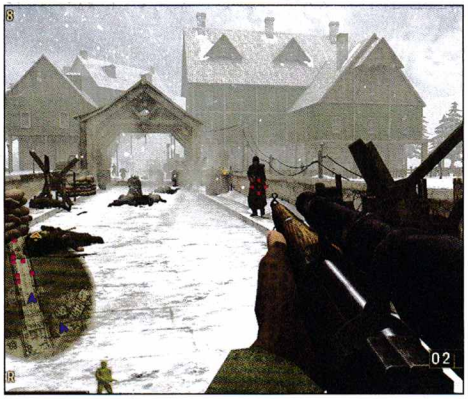
Приключенията на елитния съюзнически отряд, наречен "Ударна сила" (Strike Force), започват в размазаната от тежкия нацистки ботуш Франция. В първите встъпителни задачи играчът ще получи

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

www.thecitadelclub.com
плащаш 1
играеш 2 часа
талонът е валиден
до 30 АПРИЛ
ТЕЛ: 971 49 34

възможността да се запознае с основните умения на всеки един от тримата командоси. Кампанията се състои от четиринадесет мисии, разпределени в три различни истории. Действията протичат съответно във Франция, в снежната Норвегия и Русия. Едно от най-забележителните качества на соловия режим е вариативността, която той предлага. Мисиите и отделните задачи се различават значително помежду си. А за да постигнат още по-голяма свобода на действие, програмистите от Pyro Studios отново са предвидили множество възможности за преодоляването на дадено предизвикателство. Разбира се, затова до голяма степен спомага и възможността да избирате с кой персонаж да играете в дадения момент, подобно на модела, познат ни от предишните части на поредицата. Тази опция е на разположение единствено в определени нива, в които ще се наложи да превключвате между двама от войниците ви. А кои точно ще бъдат те, зависи от развитието на фабулата и особеностите на конкретната мисия.





Strike Force

Сигурен съм, че вече се чудите с кои от старите пушки ще можете да разцъкваате в новата игра на Pyro Studios. Само три от основните персонажи, добре познати от миналото, ще се преродят в Commandos Strike Force. Зелената барета Франсис О'Браян, снайперистът Уилям Холкинс и шпионинът Джордж Браун са мъжагите, които сформират елитния съюзнически отряд. Успоредно със запазените индивидуални способности на всеки един от тях, в новия игрови жанр се пренася и част от атмосферата на поредицата. Така например зелената барета е първенец в сферата на тежките оръжия. Справя се чудесно с орди врагове в близък бой и притежава изключително полезното умение да си служи с взривни вещества и противотанкови оръдия. Снайперистът г-н Холкинс е спец в безшумните убийства и тайното проникване в добре защитени вражески обекти. Също така владее до съвършенство умението да борави с ножове, които с лекота забива във вратовете на противниците си. Дори и от по-сериозно разстояние.

Третият член на групата е шпионинът. Той може да се похвали с най-висок военен ранг и е нещо като ръководител на дружината. Любимото му занимание е да се дегизира като вражески солджър. За целта се нуждае единствено от труп, чийто дрехи да приватизира. Добрата работа в екип прави от тези трима безстрашни бойци един непобедим тим, който умее да се справя с невероятно заплетени ситуации, по всевъзможни начини. Предназначението на "Ударна сила" е само едно – да работи зад гърба на вражес-

ките военни части, или с други думи казано – директно в кипящия казан на ада.

Ключът към победата

За да изпълните задачите си успешно, ще ви бъдат нужни не само завидни бойни умения и съобразителност, а и отлично въоръжение. Арсеналът, с който разполагате, е максимално съобразен с историческия период, в който протича сюжетната линия. Той може да бъде класифициран в три групи. Безшумни оръжия: нож, струна (използвана за душене) и пистолет със заглушител. Основни – няколко вида пистолети, леки картечници и пушки. И разбира се, специални: това са тежките картечници, снайпер, взривни вещества и противотанкови оръдия.

Всички тези играчки ще ви бъдат крайно необходими, за да се противопоставите на безпощадната нацистка армия. Тя се състои от най-различни по чин военни. Имайте предвид, че за да се справяте добре с мисиите на шпионина, трябва да познавате йерархията в немските части. Когато сте облечен в дрехи на обикновен войник, ще бъдете лесно разпознат от повечето врази. Успеете ли да убиете военен с по-висок ранг и да се намърдате в униформата му, вероятността да ви разкрият намалява значително.

Не е лесно да си командос

В зависимост от степента на трудност (която можете да избирате) се променя и нивото на изкуствения интелект на противниците. А също така и бързината на техните реакции и разбира се, цялостната сложност. Преобладаващите стелт елементи създават необходимостта от устройство, което да показва местонахождението на противниковите части. Затова програмистите от Pyro Studios са проектирали специален радар, който се вписва прекрасно в интерфейса на Strike Force. Той локализира движенията на враговете, попаднали в неговия обсег.

За съжаление обаче понякога обърква играча, защото засича присъствието на противници, които се намират на други етажи. В геймплея е вместено още едно приспособление, улесняващо живота на геймърите. То представлява нещо като часовник, който се появява над главите на враговете, когато се приближите до тях. Благодарение на този показател можете да вземете ефикасни решения за вашите предстоящи действия. Да предприемете бягство, да отстраните противника или да се скриете преди той да е повикал подкрепление или да е активирал алармата.

Мултиплейър

Сигурен съм, че има геймъри, които дори няма да си направят труда да стартират соловата кампания. Те директно ще изпробват мултиплейър режимите, които са мушнати в играта. Това са традиционните Deathmach и Team Deathmach, както и нововъведението Sabotage. В този аспект от геймплея ще могат да премерят сили до шестнадесет човека наведнъж. За съжаление играта не предлага кооперативен мултиплейър, но никога не се знае какви са плановете на разработчиците за близкото бъдеще.

Енджин на заем :)

Атмосферата от предишните части на поредицата не би могла да бъде пресъздадена в сферата на фърст пърсън шутърите без сериозна графична платформа. Разработчиците обаче решават, че няма смисъл да си губят времето в писането на чисто нов енджин. Затова използват вече тествания в поредицата Grand Theft Auto, в Manhunt и The Movies RenderWare, който оптимизират за нуждите на продукта си. По този начин им остава повече време, за да се фокусират предимно върху оформлението на дизайна на нивата и на цялостното визуално качество. Commandos Strike Force може да се похвали и със зашеметяващи сенки и наистина враждебна околна среда, създаваща усещане за достоверност.

Музикалното оформление и звуковите ефекти не се нуждаят от коментар. Те са на изключително високо ниво, на каквото трябва да бъдат във всички игри, излизащи през 2006-та година.

Добре изпълнен ход

Идеята на испанците от Pyro Studios да променят жанровата концепция на поредицата е определено печеливша. Въпреки че много хора ще изкажат недоволството си от това действие и ще намерят редица кусури. В действителност Commandos Strike Force е страхотен тактически фърст пърсън шутър, в който по особено елегантен начин са пренесени част от основните мотиви на класическата стратегическа поредица. Според мен това е единственият креативен ход, който девелъпърите можеха да предприемат, за да спасят играта си от съдба, подобна на тази, която сполетя Heroes of Might and Magic IV например.

Асен Георгиев

А, и да не забравим – точно след два месеца PC Mania започва да излиза с DVD.

DVD ROM

Джери Брукхаймер определено не е вчерашен. Името на този продуцент стои зад толкова много заглавия, че ще е трудно да бъдат изброени всичките. Той е отговорен за филми, като "Карибски пирати", "Грозна като смъртта", "Да изчезнеш за 60 секунди", "Армагедон" и др. Един от най-успешните сериали за всички времена, а именно CSI, също е негово творение. Най-новите импровизации по темата включват CSI: New York и CSI Academy, които, вярвам, скоро ще се завъртят и по нашите телевизии.

Поводът за споменаването на Джери Брукхаймер този път обаче не е свързан с киното, а с компютърните игри. Перфектната стратегия за популяризация на продуктите, продуцирани от известния евреин, включва и издаване на развлекателен софтуер, базиран на сериалите му, какъвто е и случаят с новата игра по сериала CSI (известен у нас под името "От местопрестъплението").

Престъпления в три измерения!

PC
XBox
PS2
GBA

CSI: 3 Dimensions of Murder

жанр: **Adventure** | издател: **Ubisoft** | **http://www.ubi.com/** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

СЕРИАЛЪТ И РЕАЛНОСТТА

Всички, които смятат, че оперативно-издирвателната дейност в CSI е плод на фантазията на авторите, трябва да спрат да се заблуждават. Истината е, че всеки един от аспектите на издирвателната дейност в играта и сериала е абсолютно реален. Заблудата, че "тези неща са само по филмите" идва от факта, че у нас следствието все още си остава последовател на съветската школа от края на миналия век. За радост дори и руските детективи вече ползват методите, познати ни от сериала, докато у нас дори и анализът на пръстови отпечатъци е нещо като ексцентрична прищявка на разследващите. "Това да не ти е риалити шоу?", може да чуе всеки от вас, ако попита следователите защо не взимат отпечатъци от ограбения му дом. На Запад (а и на Изток, както стана ясно) например отдавна се води база данни за всички подметки на обувки продаващи се на пазара, за всички видове гуми на коли и др.. Препаратите за търсене на изсъхнали петна кръв, като Луминол например се ползват много широко, а специалните светлини за детекция на петна от кръв по дрехи са ежедневие за някои детективи. Дори и апаратурата за събиране на остатъчни миризми (позната ни от CSI: Dark Motives) се използва доста широко при нужда.
Затова следващия път, когато някой ви каже, че това, което се случва в CSI, е измислица, опитайте се да му обясните, че е в грешка. Простата истина е, че този сериал е наследник на творчеството на Агата Кристи, Артър Конан Дойл и други.

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

Ако случайно сте пропуснали или не сте следили темата досега, PC вариантът на CSI също е сериен продукт. Той води началото си от първата игра по темата, издадена през вече далечната 2003 година и вече има три части зад гърба си. Основният проблем на серията до момента беше фактът, че всички нива бяха

предварително рендерирани и двуизмерни

Така една геймка се побираше на от 3 до 6 диска, на които се помещаваха скромните пет-шест убийства.

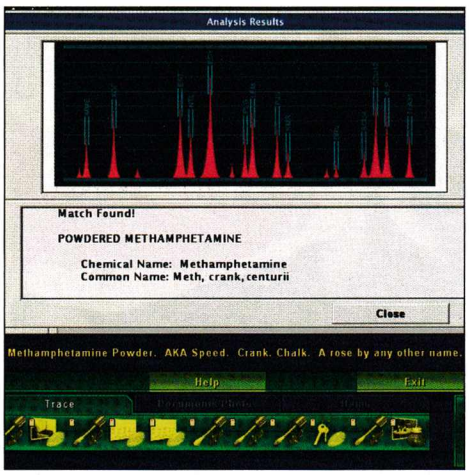
Тази година Ubi soft са избрали за разработчик неизвестните Telltale Games, на които е била възложена доста отговорна задача, а именно да превърнат всичко в 3D. Така, 3 години след премиерата си, игрите по CSI най-накрая ще могат да си поемат въздух в изцяло триизмерна среда.

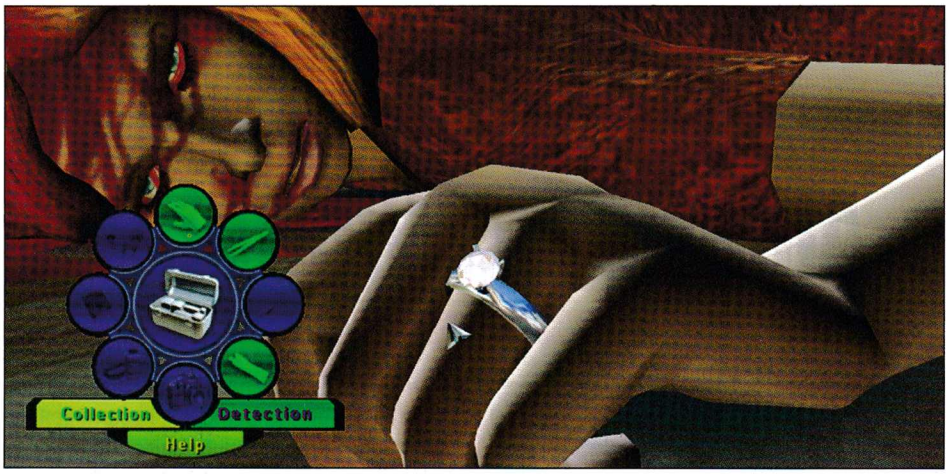
Това, разбира се, има своите добри и лоши страни, като един от плюсовете е, че в този си вид играта се побира само на един диск, а отново има 5 убийства. Разбира се, в името на това, графиката е доста по-ръбава и недотам добрата реализация на 3D-то е занижила качеството на визията. Въпреки това Telltale Games са положили доста усилия около възстановяването на реалния вид на лицата на героите от сериала и ако трябва да съм обективен, са се справили сравнително добре. Освен персонажите в три измерения са и всички местопрестъпления, инструменти за събиране и изследване на доказателствата или казано на кратко

всичко е 3D

Кратките филмчета с възстановки на престъпленията също са налице, като това определено е запазената марка на CSI. След като успеете успешно да свържете дадени улики с някой заподозрян, в повечето случаи ще можете да видите кратка анимация, която пресъздава случката, която е довела до инцидента. Това, както и преходите от сцена на сцена, осъществени посредством кадри от Лас Вегас, допринасят значително за създаването на близка до сериала атмосфера. Така CSI се превръща не само в приятна за игра геймка, но и в доста забавно за наблюдение визуално зрелище. Не знам дали ще ми повярвате, но няколко часа след излизането на CSI: 3 Dimensions of Murder бях залепен за мишката, а зад мен три зарибени по сериала типчета не можеха да спрат да зяпат и дават съвети за разрешаването на случаите.

Освен всички тези хубави неща около игра, трябва да спомена и лошите. Като най-основен недостатък на тази част, както и на предишните, със сигурност се оформя линейността на сюжета. За съжаление всеки случаи може да бъде решен само по един начин и той може да бъде





достигнат само след последователно изпълнение на определени действия. Така вашата роля на играч се свежда до

следване на сюжетната линия

определена от авторите. Както и в предишните части, и тук събирате улики, анализирате ги и се опитвате да ги свържете със заподозрените лица. За целта лабораторията по криминалистика е на ваше разположение като тази година тя е обогатена и доизпипана. На ваше разположение е компютър с база данни за отпечатъци от ръце, обувки, гуми и др. Той може да търси и информация, свързана с намерени документи, като чекове, телефонни номера и др. ДНК анализаторът е друга приятна машинка, която можете да ползвате. Тя служи за сравнение на две ДНК проби или за издирване на човека, стоящ зад намерената наследствена информация.

Разбира се, както и при отпечатъците, ако лицето няма съществуващо криминално досие, той не се намира в базата с данни. Химическият анализатор е друга интересна джаджа. Тя може да ви помогне например да анализирате стомашното съдържание на жертвата или вида на химикала, използван за прикритие на уликите. Масата за сглобяване и разглобяване е нововъведение, което ще ви се наложи да използвате доста често. Във втория случай например се оказва, че по нашата жертва е стреляно с 45 калибър оръжие, но с 22 калибър амуниции. Така вашата роля ще е да докажете, че извършителят е модифицирал оръжието си, като за целта многократно ще трябва да разглобявате различни пистолети и да нагаждате пълнителите им. Масата за възстановки може да ви помогне и при опит за сглобяване на нарязан документ, съдържащ важна информация и т.н. Разбира се, в лабораторията има и мощен микроскоп, за който повечето от вас вероятно се досещат как може да помогне по време на следствието. ;)

В едно от убийствата ще използвате и услугите на

мобилната криминална лаборатория която е аналог на гореописаната апаратура, но натикана в SUV, готова за използване дори и насред пустинята. В този ред на мисли, ще трябва да похваля Telltale Games за перфектната изработка на колите в играта, които са моделирани перфектно и лъщят по подобие на возила от NFS например.

В заключение ще препоръчам CSI: 3 Dimensions of Murder на всички зарибени по поредицата PC игри и сериалите на Джери Брукхаймер. Сигурен съм, че и всички фенове на криминалистиката също имат какво да научат от играта покрай детайлното описание и подредеността на оперативно-издирвателната и процесуално-следствената дейност.

Орлин Широв

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри. Таксата на лицензия за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	– 3 игри
От 11 до 20 компютъра	– 5 игри
От 21 до 50 компютъра	– 10 игри
От 51 до 100 компютъра	– 15 игри
Над 101 компютъра	– 20 игри

**Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

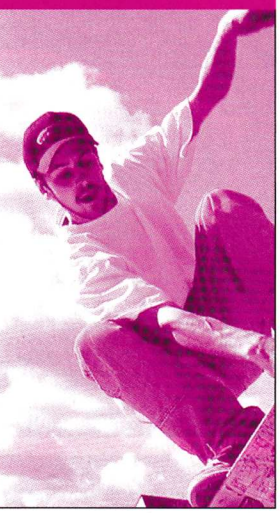
Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД,
gsm (088) 8393141
тел. (032) 624080, в. 101, 103

СКЕЙТЪРИТЕ

TONY HAWK
TONY ALVA
RICK THORNE
MAT HOFFMAN
PAUL RODRIGUEZ
STEVIE WILLIAMS
MIKE VALLEY
BOBO BURNQUIST
DAEWON SONG
BAM MARGERA
RYAN SHECKLER
RODNEY MULLEN
ANDY REYNOLDS
TONY TRUJILLO

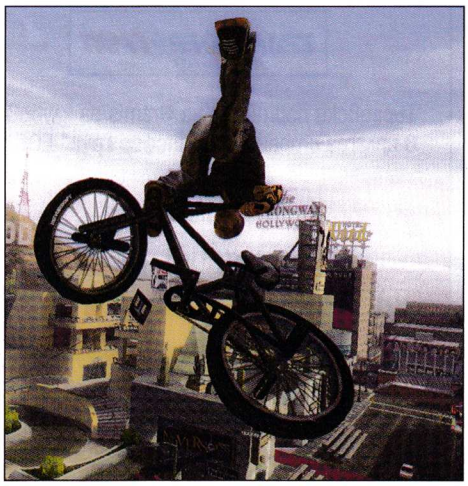


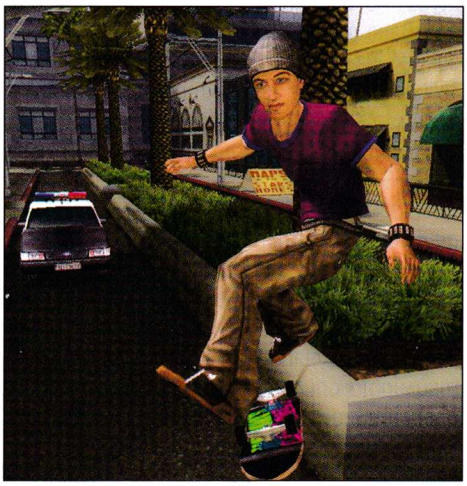
Екстремен комерсиализъм в седмата част на играта

PC
XBox
PS2
GC

Tony Hawk's American Wasteland

Жанр: **Extreme Sports** | издател: **Activision** | **http://th-americanwasteland.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **5**





Бих искал да започна това ревю по някакъв оптимистичен, позитивен начин. За съжаление, обаче не мога да се сетя за нищо позитивно, което може да се каже по повод на по моему обречената в този си вид серия Tony Hawk.

Tony Hawk's American Wasteland е на пазара за конзоли от октомври миналата година. За изминалите пет месеца програмистите от Aspyr би трябвало да са работили върху порта за PC, обаче се оказва, че това не е така. Те явно просто са изчаквали удобен момент за щурмуване на PC пазара и са пуснали продукта си в абсолютно същия вид. Това означава, че всеки от вас, който се надява да играе хубава PC игра, ще трябва да се прости с очакванията си.

Не си мислете обаче, че съм алергичен към конзолни продукти – напротив. Ако те са направени добре, портът е реализиран адекватно и е подходящ за игра с клавиатура, то значи всеки си е свършил добре работата. За съжаление в Tony Hawk's American Wasteland програмистите така са се изгаврили с PC феновете, че дори не са си направили труда да променят контролите и имената им. Така ще виждате надписи от сорта: "Натисни C два пъти и след това K", обаче никъде не са се сетили да напишат кое копче отговаря на C и кое на K. Излиза, че след като си пуснете играта, ще трябва да отделите 30-40 минути за разучаване на

графика	
звук	
геймплей	
4.5 общо	

контролите. На всичкото отгоре те не са същите, както в предишните части, а са преминали през редакция и така мисията ви по откриване кое къде е се усложнява още.

Оттук тръгват и

всички останали проблеми

свързани с геймплея, графиката и концепцията на геймката. Оказва се, че по-големите резолюции, само разтеглят пикселите и на моменти графиката дори изглежда по-зле от тази, която може да се види на телевизионния екран. В това отношение авторите получават оценка слаб 2, защото не е допустимо през 2006 -та телевизионният дисплей да дава похубава картина от монитор с резолюция 1600x1200 например.

Ако трябва да се спра по-подробно на геймплея, със сигурност ще спомена Story режима, който е подобен на предишните игри от серията Underground. В Tony Hawk's American Wasteland бедно момченце от село решава да си търси късмета в Лос Анджелис, като за негово нещастие още на слизане от рейса бива ограбено. Така, омерзен, нашият герой започва мисията си по покоряване на световните скейт паркове, като, заради програмистите от Neversoft и Aspyr, едва ли някой от вас ще може адекватно да проследи този процес. В началото вашето менче няма възможност да прави никакви трикове и в процеса на развитието, той започва да се учи да прави флипове, грабове и т.н.. В това отношение, Story режимът е по-скоро един мащабен tutorial, който, освен че е директен порт от конзола, е и отчайващо дълъг.

Интересна новост за серията Tony Hawk е ексклузивната възможност

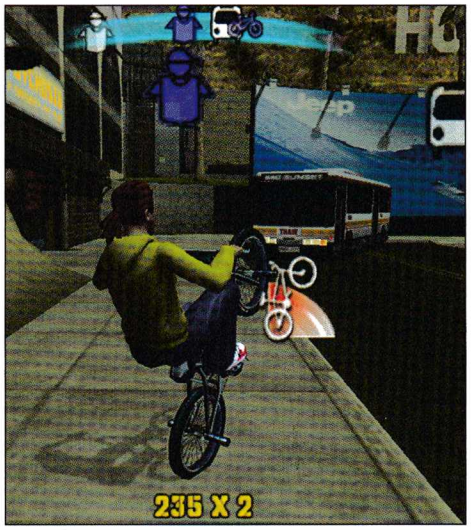
да карате колело!

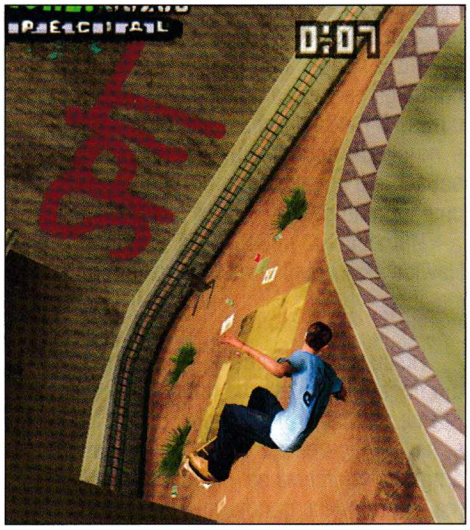
Не си мислете обаче, че ще видите нещо подобно на играта от доброто старо време на Mat Hoffman's Pro BMX. Похвално е, че авторите на THAW са разработили отделна система за управление на колелата, но тя не е достатъчно гъвкава и на фона на натрупената околна среда изглежда дори скована и трудно приложима.

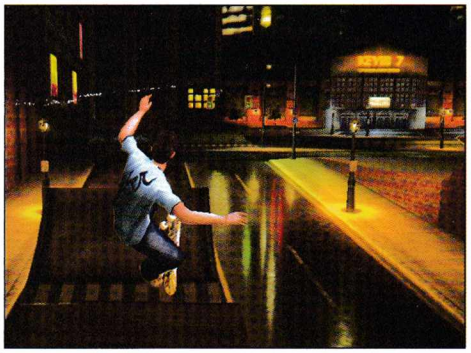
Споменавайки околната среда, трябва със сигурност да кажа, че тя е най-неудобната в сравнение с всички други, които съм виждал в скейт игри. С риск да бъда критикуван, ще кажа, че нивата в Tony Hawk 2 и 3 ще си останат недостижимо добри с просторността си и много добре балансираните уреди. За разлика от тях, тук всичко е суперкичозно – рампите, рейловете, телефонните кабели, саксиите... всичко е едва ли не натрупано едно върху друго. Голяма част от този проб-

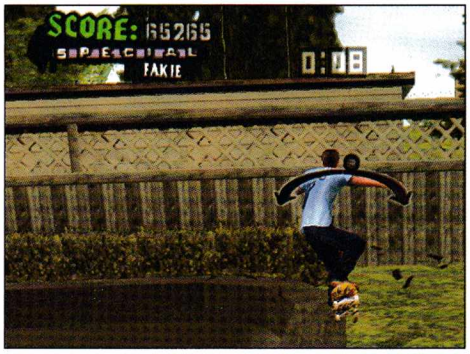
ЕВОЛЮЦИЯТА

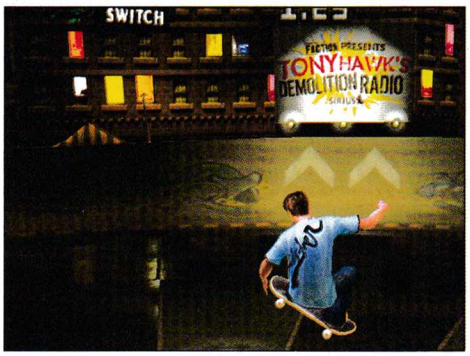
- Серията Tony Hawk може да се похвали с доста добра продуктивност. За осем години авторите ѝ реализират седем различни игри, разделени на 3 тематични блока.
- В началото (1999 г.) поредицата носеше името THPS – Tony Hawks's Pro Skater, като то се запази в този си вид до четвъртата част. PC феновете бяха ощастливени едва след излизането на втората серия, която и до ден днешен остава една от най-добрите спортни игри за PC за всички времена.
- През 2003 година серията смени името си, като от Pro Skater то стана Underground. Тази част от развитието на геймката премина доста спорно, като идеята на авторите беше малко да поосвободят геймплея и да дадат възможност на геймъра да слезе от скейт дъската. Така се роди възможността скейтърът да блъска нервно с борда си, да влиза в свободни социални комуникации с околните и др. За съжаление в този си вид серията изглеждаше по-скоро комерсиално, отколкото посветена на верните фенове на скейта.
- След две Underground игри комерсът наистина взе връх и през есента на 2005, първо за PS2, а после и за други конзоли, бял свят видя серията American Wasteland. Тя представлява един вид, апогей на тази тенденция. Дано следващата част – American Skbland предложи нещо по-интересно, което може да грабне окото на всеки геймър.
- За цялата си история серията може да се похвали със 7 игри, 14 различни разработчици, 18 платформи, на които се е подвизавала, и 58 издадени версии!











САУНДТРАКЪТ

Green Day – Holiday
My Chemical Romance – Astro Zombies
Fall Out Boy – Start Today
Taking Back Sunday – Suburban Home / I Like Food
Thrice – Seeing Red / Screaming at a Wall
Alkaline Trio – Wash Away (Beneath the Shadows)
Rise Against – Fix Me
Thursday – Ever Fallen In Love
Drop Kick Murphy's – Who is Who
Saves the Day – Sonic Reducer
Senses Fail – Institutionalized
From Autumn To Ashes – Let's Have A War
Emanuel – Search & Destroy
The Bled – House of Suffering
Hot Snakes – Time to Escape
Bloc Party – Like Eating Glass (Tony Hawk Mix)
Thrice – Image of the Invisible
The Bravery – Unconditional

лем произтича от факта, че

можете да карате навякъде

Това, ако не много, е поне малко измислено и нереалистично и освен че дразни, на моменти пречи. Представете си как от някакъв бордюр прескачате фонтан(!) и в момента на скока се захващате за кабел, минаващ отгоре(!), а след това продължавате грайнда по улуците на съседна къща. Такива изпълнения има много и просто трябва да свикнете с тях. Те се срещат по-често в нормалния режим на каране, който леко прилича на добре познатите ни режими от предишните части (преди Underground). Обикновеният режим има определени мисии за изпълнение, като трупане на най-много точки, събиране на буквите S-K-A-T-E, реализация на определено комбо и др. Това е и единственият режим, който става за игра и предлага усещане, подобно на това от старите части от серията.

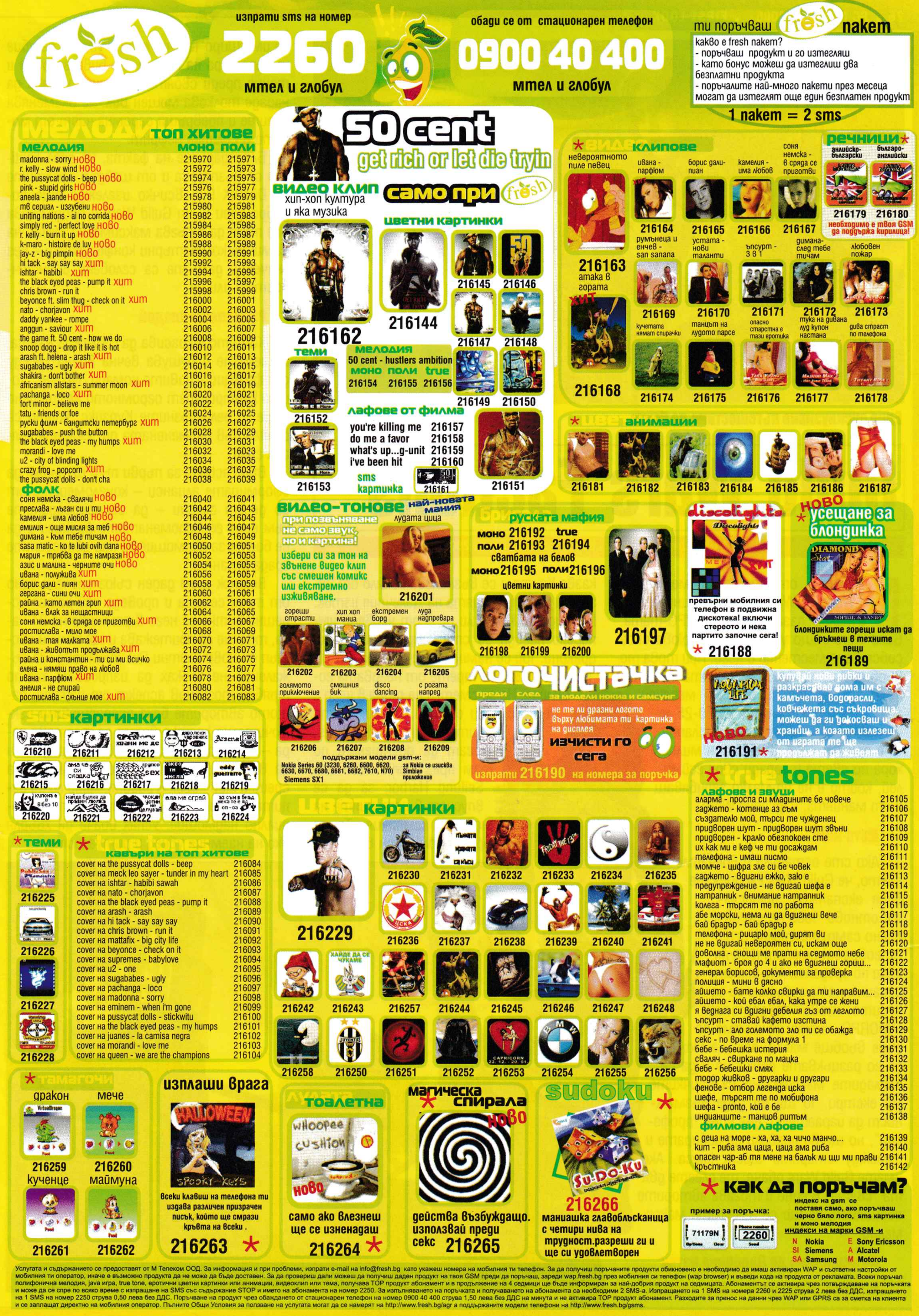
Най-голямата гордост на разработчиците е формулирана в едно изречение:

"no loading screens"

Това означава, че целият град Лос Анджелис е събран на една карта и когато преминавате от участък в участък, няма да ви се налага да чакате зареждане. Това има своите добри и лоши страни и според мен не е чак такъв повод за радост. Въпреки това Activision навсякъде тръбят, че това е уникална игра, и че "no loading screens" е голямо предимство. Аз лично предпочитам стария Тони Хоук със зареждащи екрани. ;)

Излиза, че седмата поредна част на доскоро културовата игра Tony Hawk's Pro Skater, вече сякаш се разводнява и комерсиализира. Наистина, тази година повече от всякога можем да видим Лос Анджелис пънк стила, който е типичен за ъндъграунда, но сякаш той е използван само за привличане на младите и незапознати фенове Иначе мога да обещая на всеки стар фен на серията, че ще бъде разочарован...

Орлин Широв



fresh
изпрати sms на номер
2260
мтел и глобул
обади се от стационарен телефон
0900 40 400
мтел и глобул
ти поръчваш fresh пакет
какво е fresh пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтеглиш два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт
1 пакет = 2 sms
мелодии топ хитове
мелодия моно поли
madonna - sorry ново 215970 215971
r. kelly - slow wind ново 215972 215973
the pussycat dolls - beep ново 215974 215975
pink - stupid girls ново 215976 215977
aneela - jaande ново 215978 215979
тв сериал - изгубени ново 215980 215981
uniting nations - ai no corrida ново 215982 215983
simply red - perfect love ново 215984 215985
r. kelly - burn it up ново 215986 215987
k-maro - histoire de luv ново 215988 215989
jay-z - big pimpin ново 215990 215991
hi tack - say say say хит 215992 215993
ishtar - habibi хит 215994 215995
the black eyed peas - pump it хит 215996 215997
chris brown - run it 215998 215999
beyonce ft. slim thug - check on it хит 216000 216001
nato - chorjavon хит 216002 216003
daddy yankee - rompe 216004 216005
anggun - saviour хит 216006 216007
the game ft. 50 cent - how we do 216008 216009
snoop dogg - drop it like it is hot 216010 216011
arash ft. helena - arash хит 216012 216013
sugababes - ugly хит 216014 216015
shakira - don't bother хит 216016 216017
africanism allstars - summer moon хит 216018 216019
pachanga - loco хит 216020 216021
fort minor - believe me 216022 216023
tatu - friends or foe 216024 216025
руски филм - бандитски петербург хит 216026 216027
sugababes - push the button 216028 216029
the black eyed peas - my humps хит 216030 216031
morandi - love me 216032 216033
u2 - city of blinding lights 216034 216035
crazy frog - popcorn хит 216036 216037
the pussycat dolls - don't cha 216038 216039
фолк
соня немска - свалячи ново 216040 216041
преслава - лъган си и ти ново 216042 216043
камелия - има любов ново 216044 216045
емилия - още мисля за теб ново 216046 216047
димана - към тебе тичам ново 216048 216049
sasa matic - ko te lubi ovih dana ново 216050 216051
мария - трябва да те намразя ново 216052 216053
азис и малина - черните очи ново 216054 216055
ивана - полужива хит 216056 216057
борис дали - пиян хит 216058 216059
гергана - сини очи хит 216060 216061
райна - като летен грип хит 216062 216063
ивана - влак за нещастници 216064 216065
соня немска - в сряда се приготви хит 216066 216067
ростислава - мило мое 216068 216069
ивана - тая малката хит 216070 216071
ивана - животът продължава хит 216072 216073
райна и константин - ти си ми всичко 216074 216075
елена - нямаш право на любов 216076 216077
ивана - парфюм хит 216078 216079
анелия - не спирай 216080 216081
ростислава - слънце мое хит 216082 216083
50 cent
get rich or let die tryin
видео клип
хип-хоп култура и яка музика
216162
само при fresh
цветни картинки
216144 216145 216146 216147 216148 216149 216150
теми
216152 216153
мелодия
50 cent - hustlers ambition
моно поли true
216154 216155 216156
лафове от филма
you're killing me 216157
do me a favor 216158
what's up...g-unit 216159
i've been hit 216160
sms картинка 216161
216151
видео клипове
невероятното пиле певец 216163
атака в гората хит 216168
ивана - парфюм хит 216164
борис дали - пиан 216165
камелия - има любов 216166
соня немска - в сряда се приготви 216167
румънеца и енчев - san sanana 216169
устата - нови таланти 216170
ъпсурт - 3 в 1 216171
димана - след тебе тичам 216172
любовен пожар 216173
кучетата нямат спирачки 216174
танцът на лудото парсе 216175
опасно старстна е тази еротика 216176
тука на дивана луд купон настана 216177
дива страст по телефона 216178
речници
английско-български 216179
българо-английски 216180
необходимо е твоя GSM да поддържа кирилица!
цветни анимации
216181 216182 216183 216184 216185 216186 216187
видео-тонове най-новата мания
при позвъняване не само звук, но и картина!
избери си за тон на звънене видео клип със смешен комикс или екстремно изживяване.
лудата цица 216201
горещи страсти 216202
хип хоп мания 216203
екстремен борд 216204
луда надпревара 216205
голямото приключение 216206
смешния бик 216207
disco dancing 216208
с рогата напред 216209
поддържани модели gsm-и:
Nokia Series 60 (3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, N70)
Siemens SX1
за Nokia се изисква Simbian приложение
руската мафия
моно 216192 true
поли 216193 216194
сватбата на белов
моно 216195 поли 216196
цветни картинки
216198 216199 216200
216197
discolights
превърни мобилния си телефон в подвижна дискотека! включи стереото и нека партито започне сега!
216188
ново
усещане за блондинка
блондинките горещи искат да бръкнеш в техните пещи
216189
логочистачка
преди след за модели нокиа и самсунг
не те ли дразни логото върху любимата ти картинка на дисплея
изчисти го сега
изпрати 216190 на номера за поръчка
купувай нови рибки и разкрасявай дома им с камъчета, водорасли, ковчежета със съкровища. можеш да ги докосваш и храниш, а когато излезеш от играта те ще продължат да живеят
ново
216191
sms картинки
216210 216211 хвани ме де 216212 216213 216214
216215 ама че си сладка 216216 групов sex 216217 какво ти мисля 216218 eddy guerrero 216219
купона е в 6 без 10 216220 найде булка да правим люлка 216221 чужди устни не целувай 216222 ела ме сгрей 216223 аз съм в бнад нека те е яд оп-са 216224
теми
216225 216226 216227 216228
true tones
каври на топ хитове
cover на the pussycat dolls - beep 216084
cover на meck leo sayer - tunder in my heart 216085
cover на ishtar - habibi sawah 216086
cover на nato - chorjavon 216087
cover на the black eyed peas - pump it 216088
cover на arash - arash 216089
cover на hi tack - say say say 216090
cover на chris brown - run it 216091
cover на mattafix - big city life 216092
cover на beyonce - check on it 216093
cover на supremes - babylove 216094
cover на u2 - one 216095
cover на sugababes - ugly 216096
cover на pachanga - loco 216097
cover на madonna - sorry 216098
cover на eminem - when i'm gone 216099
cover на pussycat dolls - stickwitu 216100
cover на the black eyed peas - my humps 216101
cover на juanes - la camisa negra 216102
cover на morandi - love me 216103
cover на queen - we are the champions 216104
цветни картинки
216229
216230 216231 216232 216233 216234 216235
216236 216237 216238 216239 216240 216241
216242 216243 216257 216244 216245 216246 216247 216248
216258 216250 216251 216252 216253 216254 216255 216256
true tones
лафове и звуци
аларма - проспа си младините бе човече 216105
гаджето - котенце аз съм 216106
създателю мой, търси те чужденец 216107
придворен шут - придворен шут звъни 216108
придворен - кралю обезпокоен сте 216109
их как ми е кеф че ти досаждам 216110
телефона - имаш писмо 216111
момче - цифра зле си бе човек 216112
гаджето - вдигни ежко, заю е 216113
предупреждение - не вдигай шефа е 216114
натрапник - внимание натрапник 216115
колега - търсят те по работа 216116
абе морски, нема ли да вдигнеш вече 216117
бай брадър - бай брадър е 216118
телефона - рицарю мой, дирят ви 216119
не не вдигай невероятен си, искам още 216120
доволна - снощи ме прати на седмото небе 216121
мафиот - броя до 4 и ако не вдигнеш гориш... 216122
генерал борисов, документи за проверка 216123
полиция - мини в дясно 216124
айшето - бате колко свирки да ти направим... 216125
айшето - кой ебал ебал, кака утре се жени 216126
я веднага си вдигни дебелия гъз от леглото 216127
ъпсурт - ставай кафето изстина 216128
ъпсурт - ало голямото зло ти се обажда 216129
секс - по време на формула 1 216130
бебе - бебешка истерия 216131
сваляч - свиркане по мацка 216132
бебе - бебешки смях 216133
тодор живков - другарки и другари 216134
фенове - отбор легенда цска 216135
шефе, търсят те по мобифона 216136
шефа - pronto, кой е бе 216137
индианците - танцов ритъм 216138
филмови лафове
с деца на море - ха, ха, ха чичо манчо... 216139
кит - риба ама цаца, цаца ама риба 216140
опасен чар-аб тя мене на балък ли щи ми прави 216141
кръстника 216142
тамагочи
дракон 216259
мече 216260
кученце 216261
маймуна 216262
изплаши врага
всеки клавиш на телефона ти издава различен призрачен писък, който ще смрази кръвта на всеки.
216263
лудата тоалетна
ново
само ако влезнеш ще се изненадаш
216264
магическа спирала ново
действа възбуждащо. използвай преди секс 216265
sudoku
216266
маниашка главоблъсканица с четири нива на трудност. разреши ги и ще си удовлетворен
как да поръчам?
пример за поръчка:
71179N
2260
индекс на gsm се поставя само, ако поръчваш черно бяло лого, sms картинка и моно мелодия
индекси на марки GSM -и
N Nokia
SI Siemens
SA Samsung
E Sony Ericsson
A Alcatel
M Motorola
Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@fresh.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава TOP продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонаментът се активира чрез потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. За изпълняването на поръчката и получаването на абонамента са необходими 2 SMS-а. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2 лева без ДДС, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,50 лева без ДДС. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,50 лева без ДДС на минута и не активира TOP продукт абонамент. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

Едно ексклузивно пътешествие до Канта...

Guild Wars Factions

жанр: **MMORPG** | издател: **NCsoft** | **http://www.guildwars.com** | излиза: **28 април 2006**

Макар и от доста време насам World of WarCraft да доминира тотално пазара на MMORPG-тата, Guild Wars също успя да си извоюва свое собствено местенце в него. При това то въобще не е малко. И основната причина не е, че играта не изисква месечен абонамент от порядъка на 20-25 лева и се разцъква напълно безплатно. Тя е примамлива за над един милион хора по света и заради своя геймплей, който е не по-малко зарибяващ и от манията, наречена WoW.

Мета-игра

Ако сте останали с впечатлението, че Guild Wars Factions ще бъде експанжън, помислете отново. Това не е и напълно самостоятелна игра. Отговорът се спотайва някъде по средата. Ако нямате оригиналната геймка и си закупите това предстоящо MMORPG, чиято цена няма да бъде въобще малка, пак ще може да го разцъквате спокойно и да се насладите максимално на всичките му екстри. То ще ви даде възможност да играете и с две нови "професии", но ще ви позволи да избирате и измежду старите шест класа. Ако имате Guild Wars обаче, ще слеете двата "свята" в едно и тогава авторите обещават, че ще се накефите максимално.

Пътешествие до Далечния изток

Новият континент във Factions се казва Канта и се възползва изцяло от визията и митологията на Далечния изток. Ще видите какво ли не – от червени имперски пагоди до стилизирани китайски дракони. Той се намира далеч, на юг от Тирия, и е едва две трети от неговата големина. Но за сметка на това в него е пълно с нови екстри. Онези, които притежават Guild Wars, могат да достигнат до там през Lion's Arch или Seitung Harbor, за да се впуснат в историята на новата кампания. Тя се върти около един бодигард на име Широ Тагачи, който успява да убие императора на Канта. Но бива заловен и точно преди своята екзекуция успява да нададе толкова мощен вик, че вкаменява горите и превръща огромна част от морето в солиден нефрит.

Благодарение на факта, че сега Factions се възползва и от шейдър ефектите на DirectX 9.0, всичко изглежда още по-добре дори и от Guild Wars и продължава все така да тръгва максимално мазно на различни компютърни конфигурации – без значение дали те са сглобени в античността или не.

Разделяй и владей

Колкото и красива да изглежда Канта, из земите ѝ бушува вечна война между две фракции – дивите номади Луксонс, които контролират огромното нефритено море, и религиозните Курзикс, които са скрили във вкаменената от ужасния крясък гора.

Във Factions за първи път ще може да сформирате алианси – конгломерати от до десет гилдии – да се присъедините към една гореспоменатите фракции и да се биете за надмощие за над двадесетте града в Канта.

Веднъж щом даден съюз спечели едно от тези селища и проведе най-много успешни битки за него в рамките на 24 часа, той ще го притежава и ще получи достъп до нови елитни PvE куестове. За съжаление не можах да изпробвам както трябва този нов аспект от играта, защото авторите бяха предоставили изключително кратко време за тестова игра – едва по няколко часа всяка сряда. А и да ви кажа, беше същинска рядкост да срещна жив човек в района, камо ли да изпитам новата идея за алианси и териториално надмощие. Успях обаче да хвърля око на наемния убиец и ритуалиста.

Професионално

Новите професии изглеждат доста добре замислени. Авторите не ги наричат класове, защото с Factions те са стигнали до решението, че основните типове герои ще бъдат единствено онези шест, които бяха въведени в оригиналния Guild Wars.

Всички следващи ще бъдат просто "професии" и ще са достъпни единствено за хората, които притежават въпросния експанжън/и. Въпреки че ще могат да пътуват из всички континенти.

Играта и с наемния убиец, и с ритуалиста е доста интересна, поне от това, което успях да видя в бета версията. Първият например не е баш стандартен роуг. Той се различава от своя "колега" по това, че може да се телепортира на кратки разстояния и да използва health щитове. Иначе може да носи две ками наведнъж, да избягва и най-опасните удари и да се измъква от битка, когато ситуацията стане твърде напечена. Ритуалистът пък призовава какви ли не неподвижни същества, за да му помагат в битка, да лекуват него или съюзниците му, да заслепяват враговете и т.н. (Нещо като магическите колчета на шаманите от World of WarCraft). Той притежава способността и да ги унищожи. Тогава те се разпръсват на малки светкавици, които поразяват опонентите. На всичкото отгоре ритуалистът може да съживява загиналите си приятели множество пъти в битка на цената на половината си здраве. Очакванията са и двете професии да променят драматично стратегията, необходима за победа на бойното поле.

По този повод авторите са добавили над триста нови умения, включително и деветдесет елитни за наемния убиец и ритуалиста, както и за шестте основни класа от оригиналната игра.

Приключението продължава през април

По всичко личи, че Factions се оформя повече от добре. Няколкото часа, които имах късмета да прекарам в Канта преди нейната премиера, просто ме накараха да искам още и още. Ако и вие нямате търпение да изпробвате това бъдещо MMORPG, вероятно ще останете доволни от факта, че датата на неговото излизане е фиксирана – 28 април! Тогава, наред с всички гореспоменати екстри, ще може да поведете битки и срещу над сто нови същества, да използвате допълнителни мутри, прически и комплекти брони, за да украсите героя си така, както пожелаете и да го направите възможно най-уникален и да се любувате на стотици нови предмети и няколко нови домашни любимци. Стига World of WarCraft или Lineage II да не са ви накарали да забравите тотално, че все пак съществуват и други игри на този свят.

Владимир Тодоров

Хей, нека си го кажем направо - няма момче (а и някои момичета), което да не си е мечтало да стане ченге. Което не се е разкарвало с пластмасов Desert Eagle из уличките на родното място, гонейки "лошите". Да не говорим, че покрай цялата CS генерация, родната младеж може и да не се сеща що за животно е това "Сребърната карабина", но за сметка на това знае с точни подробности зад кой кашон да се кашира на de.dust. И тъй като геймките са геймърският начин да се сбъдват мечти, то какъв по-лесен начин да ви наричат Офицер ..... (попълни името си в полето) от SWAT. Да не говорим, че за да се включите реално в този елитен отряд, ви трябва американско гражданство (т.е. минимум 3 години престой в САЩ), и около 3-4 години перфектна служба към някое от местните ПиДи-та.

"Bad boys, bad boys, what'cha gonna do, what'cha gonna do, when they come for you?"

PC
XBox
PS2
GBA

SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

жанр: **Tactical Shooter** | издател: **VU Games** | **www.swat4.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **1**

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

The Stechkov Syndicate

е първият официален експанжън към SWAT 4. Заглавието, спрягано за основния конкурент на поредицата Rainbow Six, оправда очакванията. Когато се появи играта преди по-малко от година, в нея бяха шлифовани всички бъгове и недомислици от третата част, бе добавен красив и реалистичен енджин, и опростен интерфейс на командите. Все пак ИИ-то на опонентите и на вашите съекипници беше отново на трагично ниво и успя да развали общия ефект от иначе много добрата геймка. Крайният резултат бе леко посредствен сингълплей, но това просто бледнееше пред невероятното мулти на играта. Е, да, нуждаете се от поне още 5 човека, с що-годе добра представа над концепцията "Team play". Играта в мрежа премахваше основния недостатък - калпавото ИИ, а с добра комуникация между играчите (ех тоя Team Speak, стари дружки сме си с него) можехте наистина да се вживеете в ролята си на професионална кука, служеща и предпазваща мизерния модерен социум. Както винаги става в такива ситуации, MOD обществото се раздвижва и започва да твори, допринасяйки за подобряването на играта. Пичовете от Irrational на пръв поглед стояха със скръстени ръце, допреди месец, когато обявиха разработката на продължението. И бях адски приятно изненадан, когато след първите няколко часа игра открих, че са си свършили работата доста добре и не ни поднасят просто поредния пакет с мисии, прикрит зад нова опаковка, а един наистина добър и завършен продукт, в който са изгладили повечето проблеми и са добавили достатъчно нов и интересен контент, за да върнат вниманието ми.

Концепцията

Отново ще застанете начело на отряд за бързо реагиране. Целта са ви всички операции, в които нормалните ушеви подвиват опашки. Това означава размазване на фабрики за наркотици, охранявани от елитни наемници на картела. Прочистване на гетата по време на гангста войни. Спасяване на ВИП персони, държани в плен, и разчистване на сгради, пленени от терористи. Можете да опукате всичко по пътя си, но е много по-престижно да обезвредите целите си и след това да ги арестувате. Доста тежка задача, при положение че в повечето случаи един куршум от тежко оръжие е достатъчен, за да гушнете маргаритките, смъртта на заложник означава автоматичен край на мисията, а враговете са наистина точни. За да е още по-интересно, при всяко зареждане на нивото позициите на заложниците и враговете се генерират на случаен принцип. И за да стресна тотално по-неопитните от вас - по време на мисия нямате шукаритети, като Save Game - реализъм на макс, приятели.

Преди мисията можете да екипирате всеки от подопечните си, а след това да

ги вкарате в тъмната стаичка за инструктаж, в който да разделите отбора си на няколко групи и да му дадете предварителни задачки и точки по картата на мисията, по които да се придвижват. Пичовете, макар и все така глупави, се оправят сравнително добре, минавайки от стая в стая и в стрелбата. При изпълнението на малко по-сложни комбинации (отвори, флашка, син 1 прикляка и стреля, син 2 и 3 нахълтват и покриват ъглите, син 4 подсигурява прозорците) има доста голям шанс или флашката да се метне преди вратата да е отворена, или всички да застанат мирно на входа и да се опитат да сразят вразите с ослепителните си усмивки.

Можете да задавате и на място някои прости команди, от доста удобното радиално меню, но, уви, зависи от късмета ви доколко те ще бъдат спазени. Все пак е похвално, че е поработено над ИИ-то и то не е така плачевно, като в оригинала.

Новинките

Това, което наистина променя соловата игра, е вмъкването на доста повече персоналност към всеки от тима ви. Освен стандартните фрази по време на мисия, всеки пич вече се държи доста по-обособено от останалите, има си собствени добри и лоши страни, които влияят и на поведението му по време на игра. "Нервака" например почти винаги ще прибързва и ще се опитва да нахълта в стаята преди флашката.

Докато е спокойно пък, куките се поотпускат и започват да си шляпат на американски жаргон за какво ли не, което, ако не друго, прави тези моменти не толкова досадни и разпръскват напрежението. Освен това мисиите сега са не просто отделни задачи, а са свързани помежду си с нещо като сюжет (т.е. има го, колкото да му се отбележи присъствието и в същото време да не задълбавам в темата). Най-забележителното нововъведение е да подреждате няколко команди за съекипниците си, които с едно натискане на клавиш, да започнат да изпълняват. Това подобрява донякъде контрола над тях.

В края на всяка мисия действията ви ще бъдат оценявани. Ще забележите, че по-малко убити лошковци - повече точки за вас... е, ваш си е проблемът как да ги накарате да пуснат оръжията и дали да вземете една хубава картечница или зашеметяващо пушкало в началото на мисията. Добавени са няколко нови екстрички към инвентара ви, но нищо кой знае колко особено. Арсеналът в играта по принцип е достатъчно богат, за да задоволи всеки вкус, и само опция с преносим хеликоптер отсъства.

Графично

Новите седем мисии отново са реализирани с последно поколение Unreal 2.5 енджин, което, от една страна, означава наистина много красиви експлозии, модели и т.н., но и доста насичане при детайли на макс и в по-напечена ситуация. Наистина можеха да го оптимизират малко повече. За сметка на това левъл дизайнерите са създали малки шедьовърчета във всяко едно помещение, което си е глътка свеж въздух след сериите офис кубчета на последния Rainbow Six.

Подминавам звуковото оформление, което няма как да не е добро, и привършваме с мултито. Вижте, сингъла при SWAT е само за загрявка, да ви подготви за истинската игра, а тя е с реални съотборници, които, макар и дебили, понякога не правят грешките на ИИ-то и поне се стараят да не застават между вас и враговете, докато теглите откос с тежката картечница. Проблем е само да ги намерите. Желаещите да се отлепят от CS са учудващо малко (като девиците в Студентски град) - адски трудно откриваеми са и най-често лъжливи.

Георги Панайотов

КНИЖАРНИЦИ ЛЕКСИКО

Спестете 15% при поръчка от интернет

www.lecsiko.com

The Sims 2: Open for Business

жанр: **симулатор** | издател: **EA** | **http://thesims2.ea.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1 + The Sims 2**

За да декорирам мисията си на геймър, доброволно жертвал няколко ценни часа в поредния експанжън на The Sims 2, реших да използвам причудливото имение на братя Curious, където тримата водеха идиличен живот на научни работници. Заварих единия от тях в края на бременността му – плод на мистерия, вследствие на контакт с извънземно. Така моята поява в ролята на виртуален наставник съвпадна с раждането на зеленокожо същество с големи, черни очи. Кръстих го Нани – да спи и да не врещи наоколо. За целите на предстоящия семеен бизнес превърнах зимната градина в цветарски магазин. Това стана възможно с помощта на чисто новия панел

Business Tracker

Просто сложих етикетчета на цветята, които бяха съставна част от интериора, и ето че започнаха да пристигат купувачи. Не някой друг, а познатите ни муцуни на фамилия Goth, разхождащи се навсякъде из къщата.

Мина време, докато се науча да им взимам парите. Оказа се, че за целите на домашния бизнес е нужен касов апарат. Започнах да редувам братята като касиери и ето че касичката почна да се пълни. Приложих в действие и джаджа, сходна с апарата за самотаксуване по паркингите. С нея всеки престой в магазина – разбирайте предната част на всекидневната, се таксува на един час. Чудесен начин да изгониш постоянните кибици, разположили се на дивана ти, без да пазаруват, зяпайки телевизия.

Признавам, че това не бе най-добрият период от живота на тримата мъже. Нани постоянно врещеше, а миризмата на несменения памперс предизвикваше недоволство у клиентите. Наетата детегледачка така и не разбрах къде се скатаваше през цялото време.

Бизнесът иска концентрация

– дали от обявените за продажба стоки има достатъчно в наличност, има ли кой да привлича вниманието на клиентите и да ги убеждава в достойнствата на изложената стока... Уви, опитите ми да обогатя асортимента като добавя и роботчета – домашно производство, се провалиха. И то поради незнанието ми как да ги обявя за продан, макар и да закупих нужните витрини, специално измислени от EA за целите на продължението. Не разбрах и как мога да достигна до висини в продажбите. Цените бяха средни, винаги имаше от всичко, а рейтингът ми все куцаше. Ако не друго, то симулативността на поредицата си я бива, особено що се касае пресъздаването на подтискащите и нагнетяващи моменти.

Трима Curious така и не успяха да синхронизират действията си. Намесата ми в повечето случаи водеше до тропане с крак от инатливите същества. Имаха си мечти, различни от това да са неуспели научни работници, припечелвайки с домашна търговийка. Не взех на работа желаната от Ласло асистентка – само още един човек в къщата ми липсваше. А може би тя щеше да се окаже решаваща стъпка за разширяването на бизнеса. Безспорно едно наемане на помещение би искало и по-мащабни и концентрирани действия. За потенциала на Curios съм категорична, че не ги бива за нищо – просто имат

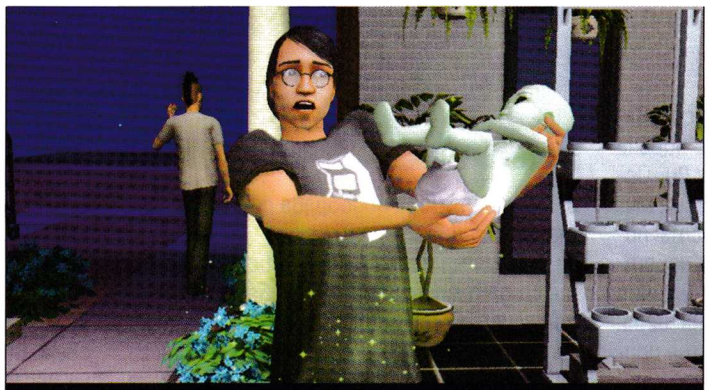
неразвит изкуствен интелект

А за себе си знаех от самото начало, че няма да се заигравам дълго с виртуалните кукли, инвестирайки в тях реално време в една вече нереална и напълно абсурдна среда.

По-скоро незадоволство изпитвам след срещата с The Sims 2: Open for Business. Съвсем резонен се оказа и резервираният подход, с който подхванах играта. Да загубя часове, аранжирайки виртуални къщи, ми се струва прекалено изтъркано и го прескочих. Забравям, че Нани, като порасне, може да се окаже схватливо създание и поради връзка с космоса или поради стечение на обстоятелствата да продължи родовата традиция. Сантиментите да стана свидетел на това ги оставих за момента, в които EA ще излязат от транса на преуспели разработчици на симулативна реалност и ще ни предложат нещо наистина ново и вълнуващо. Нещо, което си заслужава повече от няколко часа гейминг.

desi|re

Приказка за тримата братя, отворили цветарски магазин :)

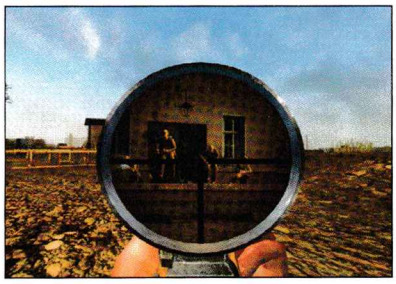

Сюблимният момент на появата на Нани и щастливата родилка.

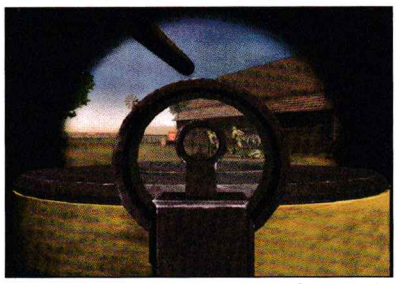
Навременното снабдяване със стока е важно за рейтинга.

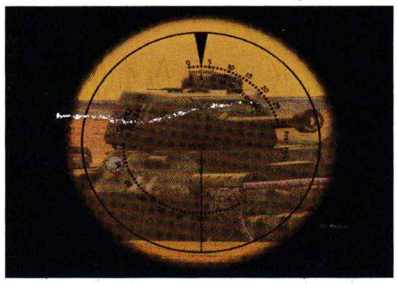
Дори и потникът е подходящо работно облекло в домашни условия.

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

MANIA
ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 17" BENQ, 17" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 19" LCD HP, 19" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
80 компютъра, AMD Athlon 2,5Ghz,
GeForce 5600, 17" Samsung monitors
Възможност за игра във
всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam
САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!
КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ
ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН ООД
ВИЖ НА ПОСЛЕДНАТА СТРАНИЦА







Колко реална може да стане войната на мониторите ни?

PC
XBox
PS2
GBA

Red Orchestra: Ostfront 41-45

Жанр: **FPS** | издател: **Tripwire / Valve** | **www.redorchestragame.com** | хардуер: **P 2.4 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Steam, Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **0**

Въпросът с реализма в игрите отдавна тормози част от геймърите и ги разделя на два лагера – тези, които искат просто да поцъкат нещо за разтоварване, и тези, които държат на максимално сходство между виртуалния и реалния свят. Моето мнение е, че човек играе на компютър/конзола, за да се откъсне малко или много от реалността. Действителността е навсякъде около нас, като на моменти може да бъде болезнено осезаема и поне аз не мисля, че имам нужда игрите да ми показват кое е реално и кое – не. Но все пак всеки е прав за себе си и съм сигурен, че има много несъгласни с моето виждане за нещата – фенове на хардкор реализма, за които запомнянето на стотици клавишни комбинации, необходими, за да подкарат виртуална подводница или хеликоптер например, не е досадно задължение, а удоволствие. Към такива геймъри е ориентирана и Red Orchestra: Ostfront (ROO), само че тя се цели в жанра на шутърите от първо лице. Ако сте един от тях, за вас оценката спокойно може и да е 6.

графика	4
звук	
геймплей	
общо	5

Парен каша духа или приказка за Steam

Не знам как спечелилият първа награда на MSU мод на UT2k4 (виж карето) е попаднал в ръцете на Valve, небезизвестните автори на Half-Life, но той е прераснал в самостоятелен проект и сега се разпространява само и единствено през Steam. Мдам, правилно чухте, няма издание в кутия. Може би скоро ще се появи, но за момента единственият (легален) начин да се сдобиете с играта е да кихнете малко пари през Интернет. Steam, освен виртуален магазин, е и единственото пълноценно място, където може да се играе ROO – макар да не е изцяло мултиплейър игра, единствената сингъл-опция е Practice Mode, където се играе с ботове на картите за мулти. В това отношение можем да я сравним с Counter-Strike, но по-точно би било с Battlefield 2.

Всичко това, струва ми се прави джиткаta почти неиграема в България най-малко по две причини. Първо, макар Steam далеч да не е hack-free пространството, за което го рекламират, шансът да подкарате пиратско копие или хак на него е доста малък и на желаещите да поцъкат, ще им се наложи да си купят играта, а нашата мила родина не е известна с високите си доходи.

И второ: у нас multiplayer игри се джиткат предимно по клубове – с хора, които не познаваш и които ще забравиш, пет минути, след като напуснеш залата. Следователно намирането на добър отбор, с който да изиграете пълноценна и координирана игра през петнадесетте минути на голямото междучасие, ми се вижда загубена кауза. ROO изисква наистина сериозна концентрация, отборна игра и

RED ORCHESTRA MOD

През 2004-та година Epic Megagames организират конкурса Make Something Unreal (MSU), чиято цел е да бъде награден най-добрият мод, създаден с графичната платформа на Unreal Tournament 2004. Конкурсът е разделен на четири фази, а общият награден фонд е $1,000,000 и е осигурен от nVidia.

По това време Red Orchestra вече се разработва от около три години. Този мод печели титлата Best FPS Mod в три от четирите фази, както и Best Mod на целия конкурс. Ако имате UT2k4 и искате да поцъкате на тази конверсия, можете да я намерите на официалния сайт: www.redorchestra.clanservers.com

липса на ентусиасти тип "и сам войнът е войн". Вградени са сериозни комуникационни възможности, защото координацията между командира на отряда и подчинените му е едно от най-важните неща (затова и offline играта смърди много яко).

Реализацията на реализма

Както може би сте се досетили, в ROO не се печели с набиване на хедшоти от половин ниво разстояние.

Ключовата дума тук е реализъм. Ако нещо не е възможно в реалния свят, то то е невъзможно и в играта – например да се затичаш към вражески отряд понесъл базука и да оцелееш. Може би не е много честно, но и войната не е честна. Идеята е играчите да се разделят на два отбора – руснаци и германци – и да се попилеят от бой. Битката се води за части от картата по подобие на Battlefield серията.

Истинската война ви удря по челото още със стъпването на бойното поле – няма автоматична смяна на пълнителите, нито брояч за оставащи патрони.

Индикаторът за здравето ви не си служи с цифри, а само показва в коя част на тялото са ви улучили. Обикновено обаче тази информация не ви е необходима, защото както и в истинска битка, умирате от един-два куршума. И най-важното забележете – нямате мерник. Точно така, единственият начин да сте сигурни къде ще попаднат изстрелите ви е да погледнете през мушката/оптиката, което, от своя страна, ви прави по-лесна мишена.

Липсата на двете пресечени чертички в центъра на екрана си е болка в задните части, но на маниаците на тема реализъм ще им допадне. Други дребни детайли по отношение на правдоподобността е

товa, че например при по-дълго спринтиране се уморявате и т.н.

В играта има няколко класа войници, като дори имената им са написани на съответния език: например *Автоматчик, Екипаж танка, Командир отделения* – за братушките, и *Schütze, Gruppenführer, Stoßtruppe* – за германците. Важно е всеки да си знае ролята, защото тук по-голямата картечница не значи по-голям шанс за фраг. Всъщност тежките картечници, както си трябва, стрелят, само ако са разгънати и имат нужда от презареждане възмутително често, така че, ако тичате наоколо с една от тях под мишница, само правите услуга на врага – това да не ви е Serious Sam. :)

Реализъм без реалистична графика?

Един от проблемите на играта е използваният стар Unreal енджин. Личи си, че обектите са моделирани внимателно, но съвсем не са толкова детайлни, колкото би ни се искало. Интересна дреболия е замайването, което получавате, когато наблизо гръмне снаряд или граната, но – уви – не е нищо невиждано и поради застаряващата графична машина не е реализирано твърде добре. Куршумите рикошират от стени, но това е отразено по доста смешен начин: нали сте виждали "физичния модел" на пуканки в машина :) ? Е, почти същото е. От друга страна, играта е с една идея по-тежка, отколкото би следвало да бъде. Времето за Loading на нивата е порядъчно дълго, особено като сте повечко хора, а понякога има и забележимо засичане. Звукът е на средно ниво, музика почти няма.

ROO е струва ми се по-скоро игра за ценители – определено няма да допадне на масовия CS-аджия, но в крайна сметка всеки сам решава какви игри му доставят по-голямо удоволствие. Ако имате желание и възможности, се снабдете с нея и поцъкайте online срещу хора – усещането е наистина добро.

Пламен Димитров

Toca Race Driver 3

Мотоспорт за всички

PC | XBox | PS2 | GBA

жанр: **Race simulator** | издател: **Codemasters** | **www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3** | хардуер: **P 1.5 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Предполагам за всички любители на автомобилните симулатори като мен, излизането на Toca Race Driver 3 се превърна в повод за радост. Третата част на изключително успешната поредица на Codemasters е съхранила всички добри черти на предшествениците си и е добавила много нови неща в геймплея и физическите характеристики на колите.

Основното предимство на тази серия пред всички останали рейсъри е невероятното многообразие от коли, писти и различни състезателни дисциплини. За да изпита човек толкова различни преживявания, обикновено трябваше да превърти поне три-четири различни игри. В новата геймка този плюс е развит допълнително. Ще се насладите на над 70 лицензирани коли, 80 версии на трасетата и 35 състезателни режима, напълно симулиращи техните реални образци.

След като стартирате играта и създадете свой собствен профил, веднага се озовавате по средата на надпревара от DTM сериите. Когато финиширате, ще се запознаете с вашия шотландски механик, мениджър и приятел, който ще ви придружава до края.

Слушайте внимателно неговите напътствия как да пилотирате болидите, няма да са ви излишни. След това кратко интро на ваше разположение са

три пътя на развитие

Първи е World Tour, където ще трябва да преминете през различни автомобилни сървнования, докато оглавите всички ранглисти. Това е опознавателният мод и е добре да започнете с него. Единствено тук има някакъв сценарий, който ще трябва да следвате. В рамките на 32 нива, всяко с по няколко надпревари от различен тип, ще имате чудесната възможност да се запознаете с колите и пистите. Трудността постепенно ще се увеличава успоредно с натрупването на опит. Тук в резюмиран вид ще видите какво ви очаква. Всеки старт се състои само от 2-3 обиколки и определено време за квалификации. Именно сега благодарение на непрекъснатото преминаване между различните типове състезания и бързата смяна на впечатления, ще се смаете от невероятното разнообразие, което предлага играта. Но това е само входящият пакет на заглавието. За истинските ентусиасти, които искат да задълбаят по-сериозно в нещата, е предвиден следващият режим – Pro Career.

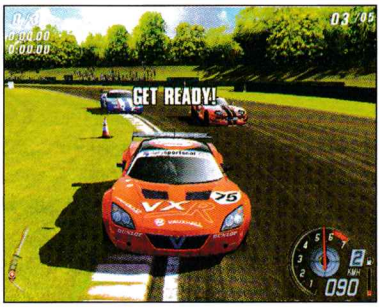
Както говори самото име, този мод е за напреднали

За разлика от World Tour, където не може сами да избирате колата или пистата, тук това е възможно. След като набързо сте прехвърлили всички възможни варианти и класове автомобили, предполагам ще сте си харесали някоя машина. Сега е моментът да специализирате уменията си с нея. В тази част на играта имате възможност да избирате измежду всички състезателни дисциплини. Този път на ваше разположение са пълно размерни шампионати. Всяка надпревара в тях ще ви сблъска с реалистични квалификации, загряваща обиколка и достатъчен брой турове, за да изпитате докрай уменията си срещу различни противници. Преминаването през всички предизвикателства ще ви отнеме поне седмица на нормален режим на трудност и доста повече на хард. За щастие всяко състезание може да бъде рестартирано по всяко време, ако това е някакво успокоение. Това ще ви допадне, само ако сте изостанал ужасно назад и нямате шанс да спечелите, а ви предстоят още 20 завъртания по пистата. Третият вариант на игра се нарича Simulation. Той се състои от time trials и free race с отключените возила в предишните два режима. Но не е нищо особено. Определено Pro Career е най-зарибяващият вариант на игра.

Сега настъпи моментът да ви разкажа за различните типове шампионати, писти и автомобили. Разнообразието наистина е огромно.

Общият брой на стартовете е 116

Те са разпределени в 35 технически класове, същест-



графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

вуващи и в действителност. За удобство ще ги класифицирам в няколко стила – Open Wheel, GT Racing, Touring Sports Cars, Oval racing, Muscle Cars, Historic Grand Prix, Rally и Off Road. Зад тази груба подредба стоят много и предимно култови надпревари. За всички мото маниаци следните имена на национални и международни шампионати говорят много – British GT, V8 Supercars, DTM, Monster Trucks, Baja Motocross, Formula Palmer Audi, Formula 3, BMW WilliamsF1 Team. И това са само част от предизвикателствата, които ви предстоят. На това изобилие от състезателни събития съответства и подходящо количество коли. Сами разбирате, че е невъзможно да изброя всичките 74 машини, а те наистина са толкова. Не мога да не спомена обаче най-незабравимите като – Caterham 7 Superlight, Mercedes – Benz W 25 от 30-те години на 20 век, BMW Williams FW 27 от миналата година, Gemballa GTR 750 EVO, TVR T400R и Subaru Impreza 22B STI. Наистина тук няма ферарита, ламборджината и поршета, но пък е невъзможно да се получат лицензи за всички резачки по света. А освен това за тези, които се чувстват ощетени, има и NFS. На разположение на геймърите са и 39 писти. С различните им варианти общият брой на трасетата нараства на 80. Определено всеки вкус ще бъде задоволен. Разбира се, тук присъстват култови имена като Силвърстоун, Донингтън Парк, Спа, Индианаполис, Батхърст и Хокенхайм. Естествено, много писти ги няма, но тук отново става дума за лицензи. Все пак тези, които са включени, са напълно идентични с оригиналите.

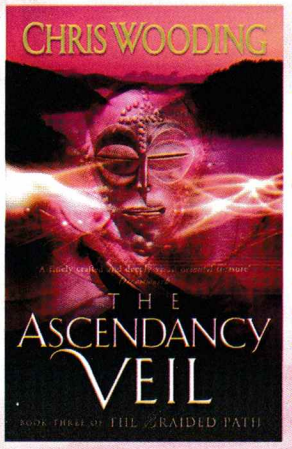
Предполагам повечето от вас се интересуват най-вече как се управляват тези зашеметяващи коли на практика. Всеки отделен клас и автомобил притежават напълно различни характеристики. И това най-лесно се усеща в World Tour режима, когато непрекъснато сменяте различни машини. Огромно влияние върху управлението на всяка кола има теглото и неговото разпределение. Благодарение на новия физичен енджин на играта всяка част има своя собствена тежест и по този начин влияе на цялостното представяне. Най-ясно ще осъзнаете горните ми думи, когато за първи път катастрофирате и нарушите по някакъв начин баланса на болида.

Откъснатото задно крило

или намачканият преден спойлер лесно ще допринесат за двойно по-бавното взимане на завоите. Да не споменавам, че воланът задължително ще започне да тегли на някоя страна. Друг фактор, който оказва голямо влияние върху представянето, са гумите. Има значение дали са топли, мръсни или е нарушена сходимостта им. Всяко излизане от пистата или съприкосновение с опонент води до силно намаляване на качествата им. А за да се борите успешно с AI-то на съперниците, ви е нужен изправен автомобил. Защото ботовете ще се възползват от всяка ваша грешка. Те няма да се поколебаят да ви побутнат отзад или да изкривят непоправимо предното ви окачване. След такъв сблъсък ще имате възможност да се насладите на деформациите в реално време. За жалост ефектът при колите с открити колела е по-силен. Може би причината е в графиката на играта. Тя е прилична, но не блести с нищо.

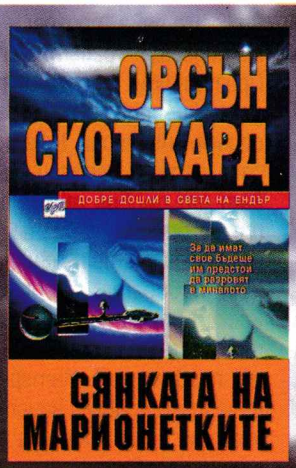
Мястото ми неусетно свърши. Определено мога да кажа, че Toca Race Driver 3 ми хареса. Такова разнообразие от коли и състезания не предлага никоя друга игра на пазара. Като прибавим към това приличен мултиплейър и възможността за настройки на много от компонентите по автомобила, заглавието със сигурност ще има успех, но едва ли ще "кърти мивки", както се изрази един приятел.

Димитър Трифонов – Димò



Очаквайте през април третата книга от Сказание за Сарамир Воалът на властта - Крис Удинг

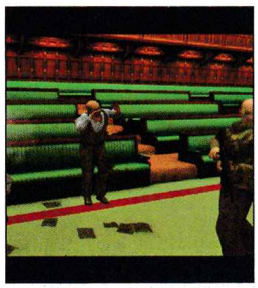
Войната, която раздира древната империя Сарамир, достига връхната си точка. Вещерите вече не са в сянка, а открито налагат контрол над столицата и целия континент, а императорът изобщо няма думата. Армии от чудовища, имунизирани срещу всичко друго освен срещу магия, нападат главните имперски градове...

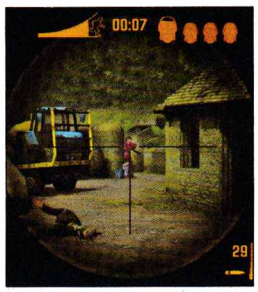


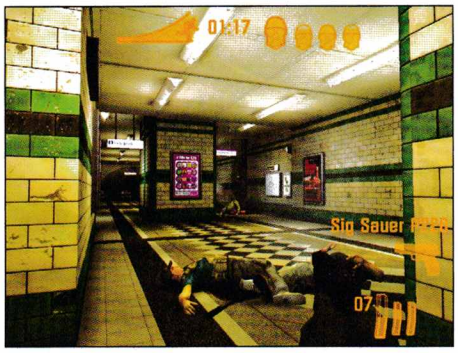
СЯНКАТА НА МАРИОНЕТКИТЕ

В "Сянката на марионетките" Орсън Скот Кард продължава историята, започнала в "Сянката на Хегемона". Децата от Военното училище са герои на планетата,но са експлоатирани за военни цели в разрастващата се нова световна война. Китай владее половин Азия и планира да продължи инвазията си...

www.erabooks.net







PC
XBox
PS2
GBA

The Regiment

жанр: **FPS** | издател: **Kuju/Konami** | **www.konami-regiment.com** | хардуер: **P 1.8 GHz, 256 MB RAM, 128 MB Video card** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Човек спира минувач на улицата и му казва:

– Господине, терористи превзеха Народното събрание! Заплашват, че ако до два часа не получат десет милиона долара, ще го запалят! Та, сега събираме...

– И колко събрахте досега?

– Около 500 литра бензин и няколко кибрита.

Малък бъзик с родната действителност. :) Ако обаче някога ви се е искало да сте едно от онези суперченгета, които се справят със ситуации като горната, настоящата геймка е точно за вас! В нея влизате под кожата на един от най-добре обучените войници в света, а именно – член на подразделението SAS на британската армия. Най-накрая малко разнообразие от всички американски войскови единици, които сме принудени да управляваме в разни други игри от същия жанр.

В The Regiment акцентът пада единствено върху антитерористичните изяви на британските спецчасти. Командосите от SAS са от онези спецчасти, които нямат навика да ви четат правата. Работата им е да влязат в определена локация и максимално бързо, буквално за минути да се справят, както намерят за добре, с намиращите се там бандити. Геймплеят на играта е изграден точно от такива кратки, но адски скоростни и адреналинови мисии. Времето ви често е недостатъчно и ако го пресрочите, последствията може да са тежки.

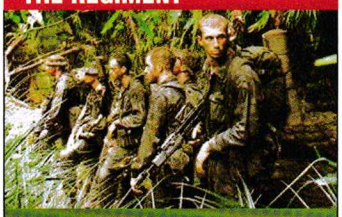
Джитката има система от точки, от която зависи дали ще отключите следващата мисия – има значение дали просто сте отишли, свършили сте си работата и сте си тръгнали, или пък сте влезли, мотали сте се около десет минути и сте гръмнали погрешка двама заложници. Макар и в двата случая мисията да е успешна, само първият вариант ви осигурява прогрес. Което ме подсеща – играта е трудна! Пригответе се психически за десетки провали по време на определени мисии. Някои задачи са наистина лесни и се минават от първия път, но други ще ви отнемат доста време, докато изучите правилния път към победата. Терористите всеки път са на различни места, но иначе геймплеят е доста праволинеен. Интересното е, че тези провали наистина ви учат на нещо! Поне аз с всяка мисия, провалена или не, усещах, че ми е по-лесно да намеря главата на терорягата с мерника на автомата си. Така рано или късно ставате достатъчно обиграни, че да се справите с поставената задача успешно. Не знам дали нарочно е било замислено така, но е реализирано доста добре.

Отрядът

Естествено, не сте сам в борбата с лошите. Водите се командир на група от още трима SAS командоса. Не можете да ги командвате директно, освен в един случай – когато трябва да се отвори врата. Тогава имате няколко възможности – просто да щурмувате стаята, първо да хвърлите заслепяваща/газова граната или ако вратата е заключена – да гръмнете пантите.

Удоволствие е да гледате как работят съотборниците ви: за разлика от други игри те наистина са полезни, стрелят точно и AI-то им е на добро ниво. Интелектът на терористите е с едно ниво по-слаб, но все пак те не са перфектно обучени войници като съекипниците ви. Вразите стрелят не особено точно, за сметка на това са много и на най-неочаквани места. Прибавете към това невъзможността за save по време на мисия и се подгответе да откриете прекрасния

THE REGIMENT



SAS (Special Air Service) е най-елитното подразделение на британската армия. Създадено през 1941 г. с цел извършване на нападения в немския тил в Северна Африка, сега членовете му се занимават и с разузнаване, охрана на VIP личности, обучаване на чуждестранни войници, терористични и антитерористични операции в целия свят и др. Изключително секретно, името му почти никога не се споменава от официалните власти. Само около 5% от желаещите да станат част от него издържат входния тест, продължаващ над четири месеца.

Не мислете обаче, че това от само себе си ги прави "добрите момчета" – има сведения, че офицери от SAS са обучавали афганистански терористи в Шотландия през осемдесетте години, а при операциите им срещу Шин Фейн все се случва така, че всички ирландци умират.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

свят на бутона Replay mission :).

Поне с патроните няма да имате проблеми – можете да вземете и използвате произволно оръжие от убит X-ray (британското кодово име за терорист), като изборът е доста широк – калашници, узита, тежки картечници... Всички имат реалистичен откат, така че внимавайте как се целите, когато наоколо има заложници. В повечето мисии задачата ви е да намерите и евакуирате определен брой "янкита" (странно, но това е SAS-овската кодова дума за заложник). По принцип всеки похитен или ранен тероряга трябва да бъде закопчан с белезници, но покрай това се губи твърде много време.

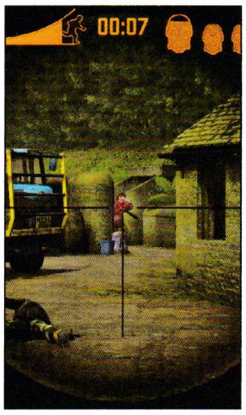
Ако пък станете твърде добри, можете да пробвате simulation режима на игра – там нямате информация за здравето на съотборниците си, както и за оставащите в пълнителя патрони. И най-важното – нямате мерник. Ако ви се занимава, го пробвайте, но имайте предвид, че трудността се вдига до небето.

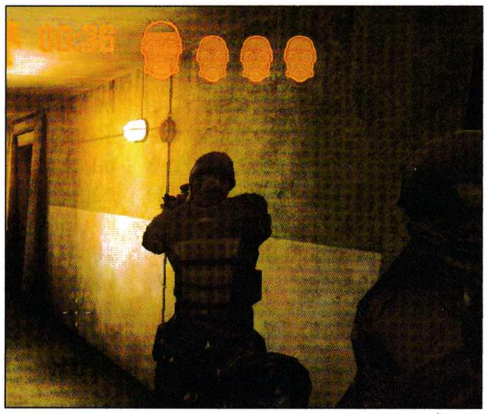
Неприятно е единствено, че мисиите са много малко – четири локации с по три подзадачи. Иранско посолство, ферма (в която бунтовници от ИРА произвеждат експлозиви), метро и Парламентът (превзет от антиглобалисти) – ни повече, ни по-малко.

Всяка мисия отнема максимум пет минути, което общо прави около един час игрално време. Разбира се, шансът да минете всички мисии от първия път граничи с абсолютната нула. От Konami са наели бившия SAS командос John MacAleese да обясни това-онова за подразделението, като всяка мината локация отключва част от сравнително интересно интервю с него, което си заслужава да се изгледа.

Контратероризъм наистина

Графиката е добра, но в никакъв случай нещо специално. Всъщност е използван Unreal енджинът и престрелките са доста зрелищни, макар моделите на противниците ви да са леко грозновати. Затова пък level дизайнът заслужава адмирации, особено мисиите в парламента, които са доста красиви. При звука нещата са подобни – вашите момчета крещят предупреждения към лошковците с остър британски акцент, душманите пък стенат бая убедително като ги пуснете. Оръжията също звучат различно, което допринася за реализма.





Ако ви се занимава, можете да зарежете за малко Counter Strike-а и да пробвате мултито на тази геймка. Тя между другото, не се държи много добре на слаби машини и от време на време засича за няколко секунди без видима причина. Излишно е да обяснявам, че в мисии, където времето ви е разчетено до последната стотна, това е повече от фатално.

Интерфейсът на играта е адски опростен – правите всички действия (отваряне на врати, заповеди към съекипниците, закопчаване на заподозрян) с един бутон. Но тъй като не е обяснено в играта, знайте, че контекстуалното меню се управлява с мишката – ако в появилия се кръг, след като сте натиснали action бутона, искате да изберете дясната опция, местите мишката надясно и т.н. Поне на мен ми отне няколко минути да го загрея.

Общо взето това е много приятна игрица. Макар да съм на мнение, че от руските специаз по-добри няма, нямало е, няма и да има, :) трябва да призная, че уменията на англичаните също са впечатляващи. Поцъкайте, ако не друго, ще се научите да стреляте по-добре и да крещите: "Легни на земята!" по пет различни начина. :)

Пламен Димитров

GERMANOS | JEFF | METRO | Bandj
ДИГИТАЛЕН СВЯТ
шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15;
тел.: 02/8689551, 8688162;
www.topdigital4you.com; www.daisymm.com

320 Slim X5
• 5 Mpix максимален размер на снимката • 2.5" TFT LCD • 32 MB вградена памет • SD/MMC слот • Метален корпус • Web Камера • Диктофон • Видео Камера

от 199лв

Diva FX20
• MP3 плейър • FM радио • Диктофон • Флаш памет • 128/256 MB вградена памет • 1xAAA батерия

от 59лв

Diva FX45
• MP3 плейър • FM радио • Диктофон • Метален корпус • 2-цветен OLED дисплей • вградена Li-Ion батерия • 256 / 512 / 1024MB

от 109лв

Цените са с включен ДДС

Галактиката зове своя властелин...

Galactic Civilizations 2

жанр: **Turn-Based Strategy** | издател: **Stardock** | **http://www.galciv2.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **2**

Седя, и не знам откъде да започна. От една страна трябва да ви представя на две страници игра, за която, само за да ѝ вникне в основите, на средностатистическия играч са му нужни часове. От друга, в своята категория – тази на космическите походови стратегии – Galactic Civilizations 2 безспорно е най-доброто, сервирано ни през последното десетилетие.

Колкото и банално да звучи, преди да започнете играта, прегледайте документацията и туториалите. Така ще ви е доста по-лесно да се впуснете да покорявате галактиката. Кампанията, съставена от кратки мисии с точно определена задача, също би могла да се погледне като въведение към същинската игра.

Като върховен командващ на цивилизация, която тъкмо е тръгнала да проправя пътя си в космоса, от вас ще се очаква да вземете множество тежки решения. От това ще зависи бъдещето на галактическата ви империя, или, ако предпочитате, федерация.

В началото приоритетите са ясни

Изследвате околните звездни системи и чевръсто разпращате кораби-колонизатори към всяка годна за населяване планета. Понеже в началото нямате производствения капацитет да строите кораби достатъчно бързо по нормалния начин, а пък не можете да си позволите дългото чакане, ще се наложи бързо да изпразните хазната си. Добра идея е да си платите и за скоростното изграждане на първите фабрики на повечето космически колонии.

На някои планети е възможно да издигнете куп сгради, на други положението изобщо не е толкова благоприятно. Тях ще можете пълноценно да колонизирате чак след като приложите куп технологии за подобряване на околната среда. Разумно е, още при началното изграждане на колонията, да решите дали ще специализирате планетата в производство на космически кораби или научна дейност. Подходът „от всичко по малко" не е много ефикасен.

Нещата в началото изглеждат спокойни. Изграждате си финансова, производствена и научна инфраструктура, стараете се населението да е доволно и да си плаща данъците. Щом обаче започнете един след друг да се запознавате с останалите обитатели на галактиката, нещата усложняват. Стартира изграждане на търговски връзки и обмен на технологии. Чуждестранни туристи посещават планетите ви и харчат парите си, захласнати от културата ви. Дотук – добре. Радостта от това, че не сте сами в космоса, обаче скоро преминава в нещо друго.

Особено когато усетите, че се сипе грубо отношение, ще валят заплахи. Ако пък е в слаба позиция, дипломатът ще се подмазва, блъфира и моли.

изкуственият интелект

В GC2 е абсолютно безпощаден. Дори бих казал, че е един от най-добре изпипаните, които някога съм виждал. Изведнъж става ясно, защо играта предлага цели 12 степени на трудност. При това, от Stardock гарантират, че компютърният играч не мами дори на най-високата. Не съм пробвал как са нещата на ниска сложност, но мога да кажа, че на средна и по-високи, противникът е достоен за уважение, ако не и за страхопочитанието ви. Ако не сте в добри отношения с компютърния опонент и той чувства, че ви превъзхожда, по ваш адрес ще

Малка утеха е, че AI-тата се манипулират и взаимно. Иначе казано, без ваше знание вероятно някоя раса насъсква друга срещу ви, а после се готви сама да ви забие нож в гърба. За щастие, поведението на компютъра, макар и макиавелско, е рационално и никога няма да ви се случи съюзниците ви да ви предадат безпричинно. Десетте основни раси в играта дори следват свой собствен основен модел на поведение.

Нивото на свобода

В играта е просто невероятно. Нищо не ви пречи да си създадете раса с агресивни характеристики и да я кръстите Империята. После тръгвате да следвате зла идеология; преди да щурмувате някоя планета, обгазявате населението и прилагате куп други похвати, които спокойно влизат в категорията "геноцид".

За да утвърди жизнения ви избор, GC2 често ще ви поставя и морални дилеми, които имат „добро", „зло" и „неутрално" решение. Идеологията на расата ви не е само за красота – освен влияние в преговорите с други народи, тя ви дава и някои директни бонуси.

В GC2 можете да създавате собствен дизайн на звездолетите си и то така, че това занимание само по себе си да ви обладава за часове. Що се отнася външния вид, щом изберете какъв клас да е основният корпус, останалото зависи само от фантазията си. Ако някога сте си падали по LEGO или сглобяване модели на самолети, направо сте обречени да изгубите ужасно много време в това начинание. Цяла категория части в корабостроител-

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

ницата са поставени там само с козметични цели. С достатъчно желание можете да си направите дори реплика на Имперски звезден разрушител. За добро или лошо, козметиката не влияе на цената, нито на характеристиките на кораба. Това, което е от значение, са двигателите, оръжейните и защитните системи, и различните специални модули.

Битки на тактическо ниво

В играта не присъстват, но все пак е възможно да наблюдавате сраженията. Освен радост за окото, от това как сътвореният от вас звездолет сее разруха, има и определена практическа полза. Така лесно заключавате колко ефективни са силите ви срещу противника. Нека поясня: въоръжението е в три категории – енергийно, кинетично и експлозивно. Срещу всяко има и съответната група най-ефективна защита. Така например, ако сте се концентрирали основно върху изобретяването на различни видове лазери и брони, ще видите зор срещу противник, екипиран с добри щитове и ракети.

Важен елемент от играта е стратегическият строеж на космически бази. Те биват военни, икономически, културни, и такива, които се строят около ключови галактически ресурси. Така допълнително подсилвате бойните си сили, удряте едно рамо на производството, финансите и изследването на технологии, или увеличавате влиянието на цивилизацията си.

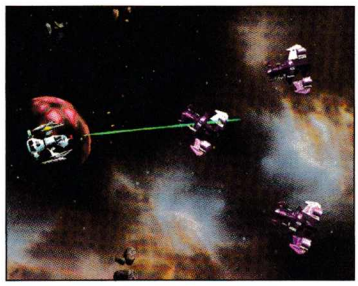
Графичната система на GC2 дава на играта точно необходимия вид. Само графиката на космическите станции по време на битка е причина за недоволство.

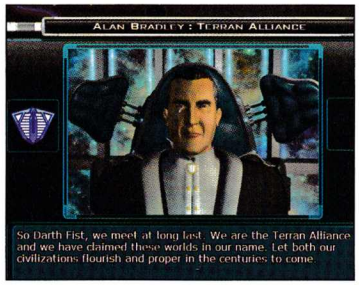
Музиката варира от превъзходна до отчайваща. Визирам едно от фоновите парчета, основна роля в което играе блаженият шум на стържещ твърд диск. Иначе звуковите ефекти не са прилични, а говор в играта почти няма.

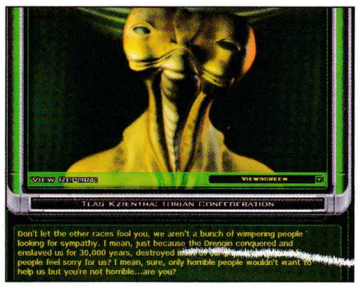
В крайна сметка, Galactic Civilizations 2 е всичко, което трябваше да бъде – достоен заместник на Master of Orion 2. Липсата на мултиплейър и тактически битки не са от голямо значение, особено като се вземат под внимание отличния изкуствен интелект и средната продължителност на играта.

Огромното разнообразие и възможността за лесни модификации пък изобщо не са за подценяване. Изобщо пристрастяващият фактор е направо плашещ.

Борис Цветков



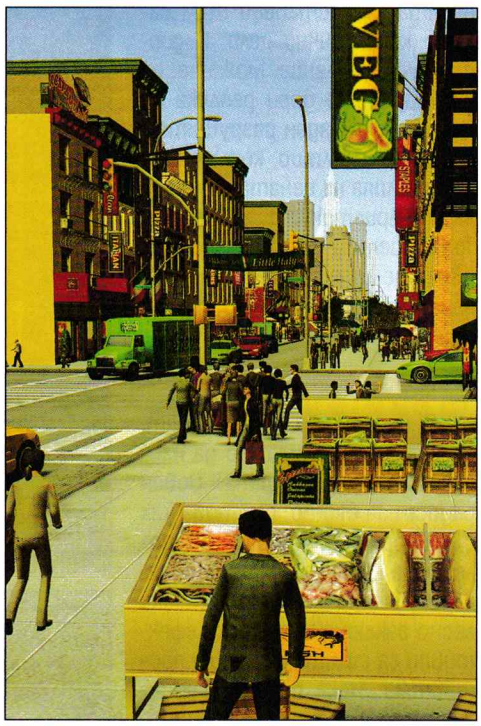




www.ticketstream.bg
TICKET STREAM
вашият портал към света на билетите

Eros Ramazzotti,
King Diamond,
ONYX, Goldie, Umek,
Visionary Underground,
Born From Pain,
Apocalyptica

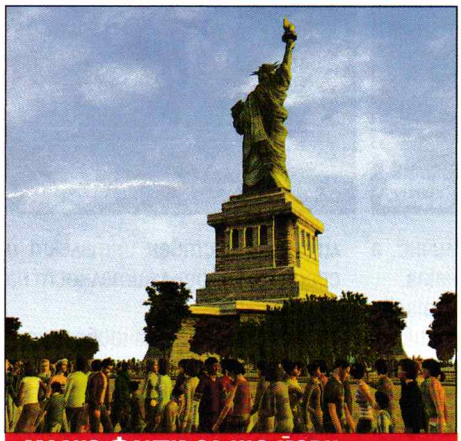
Купете билет в магазините: Boardshop, Music Fashion, Orange music и На тъмно
Електронни билети (e-tickets) на адрес: www.ticketstream.bg; Тел. 02/ 981 38 59



PC
XBox
PS2
GBA

Tycoon City: New York

Жанр: **tycoon** | издател: **Atari** | **http://www.atari.com/tycooncity/** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**



МАЛКО ФАКТИ ЗА НЮ ЙОРК

- Холандците са първите заселници, трайно установили се на острова през 1624-та. 40 години по-късни англичаните завземат града и му дават името, с което е известен и до днес в чест на дука на Йорк.
- През 1776 г. Ню Йорк се сдобива с независимост, като става един от 13-те щати на Федералния съюз. Година по-късно приема и конституцията.
- Последвалият икономически бум в развитието на града кара Джордж Вашингтон през 1784 г. да го титулува The Empire State – прозвище, което се използва и досега.
- Символът на Ню Йорк - Статуята на свободата, е построена през 1886 г. и символизира възможностите, които дава Новият свят на всички търсещи ново начало.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Не винаги комбинацията от добър издател и разработчик дава добри резултати. Вероятно всеки се сеща за неуспешни заглавия на иначе известни и доказани фирми. Но и обратното твърдение е в сила. И ако не ви хрумва пример, ето го Tycoon City: New York – дело на любимите Deep Red, подкрепени от още по-любимите Atari. След тоновете заглавия от tycoon жанра подходих с леко недоверие към поредното твърдение, че именно това е играта, предлагаща увлекателен и приятен симулативен геймплей. Но след първите няколко минути изпитах облекчение, че съм попаднала на нещо наистина добро.

Графичната среда

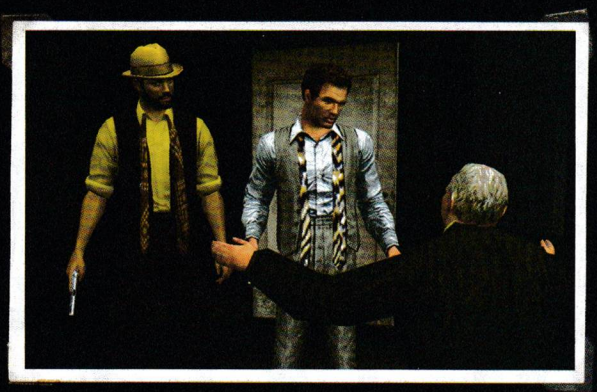
е по-скоро минималистична и спретната като оформление, като навигацията изисква известни усилия за овладяване. Build менюто в началото бе същинска енигматична загадка – оказа се, че излиза след посочване на празен парцел за застрояване. Но след като го намерих, вече нямаше пречки по пътя ми да стана пряк участник в изграждането на световната столица. При избор на игра в режим Build New York може да се разработят всеки един от дванадесетте района на Ню Йорк с техните отличителни архитектурни и културни особености. Другата опция – Sandbox Mode не налага ограничения в последователността на построяване. Не е за изпускане и туториълът, който освен полезната информация относно управлението на средата, действа освежаващо с типичния нюйоркски сленг, с който ни напътства водещият.

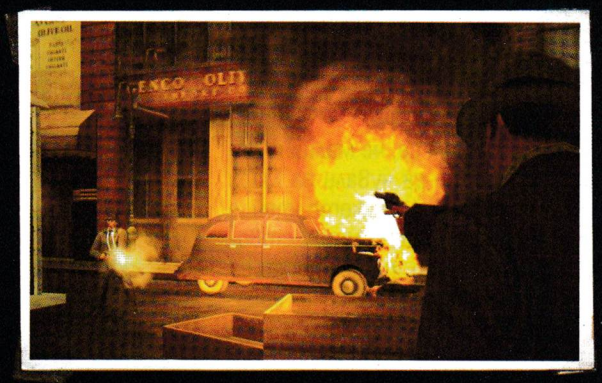
Всъщност основната задача в Transport Tycoon: New York е правилно построяване – не от строителна гледна точка, а в зависимост от нуждите на живеещите в района. Например, няколко студенти без стеснение, на провлачен език ми разясниха, че няма къде да пият кафе и откъде да си купят дрехи, които да са им по джоба. С подобно откровение би ви отвърнал всеки един от гражданите, ако се допитате до мнението му. И именно това е пътят да изградите град, обичан от живеещите в него.

Предимство е изключително добрият иструментариум, предоставен от създателите. Съществува възможност за построяване и на офис сгради, културни и архитектурни забележителности. Всеки търговски обект предлага множество опции за ъпгрейд – различни видове реклама, декоративни елементи, подсказващи дейността му, и разни други в зависимост от конкретния тип. Изобилието от статистическа информация помага във всеки един момент за вярна преценка на положението ви, тъй като във врата ви дишат и други предприемачи. Целта е всеки да отхапе най-голямото парче от Голямата ябълка. Печеливша рецепта по пътя към върха не мога да предложа, но имате честната ми дума, че ако ви се играе тайкун, то именно Tycoon City: New York е играта.

desi|re

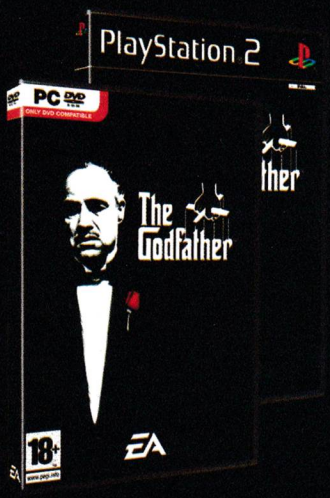
The Godfather®





Добре дошли в семейството

Добре дошли във фамилията Корлеоне. След живот изпълнен с дребни кражби сте приет в най-прочутата криминална организация в света. Сега трябва да изпълнявате заповеди, да спечелите уважението на мафията, да се изкачите в йерархията и да направите Ню Йорк ваш.



МАГАЗИНИ PULSAR GAMES В СОФИЯ

БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11

УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74

НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

WWW.PULSAR.BG

EA™ ПУЛСАР

Първата по рода си игра, посветена на графитите! Дали Марк Еко ще успее да зариби новите поколения?

PC
XBox
PS2
GBA

Mark Ecko's Getting Up

жанр: **Third-Person Action Adventure** | издател: **Atari/The Collective** | **www.atari.com/gettingup** | хардуер: **P 1.8 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

Надявам се, че малцина от вас не са чували за Марк Еко. Най-малкото той е известен у нас с множеството оригинали и ментета на едноименната си марка, обозначена с носорога Еко. С каквото и да сте я свързвали досега, запомнете, че Марк Еко не е нищо повече от уличен графити художник, който е решил да се пробва и със своя модна линия. Опитът му очевидно се е оказал успешен и въпреки постоянното старание на измамници да правят кинти за негова сметка, той пак си е добре и харчи парите си с удоволствие. Не само това, ами през последните няколко години се е потил над сюжет и цялостна идея за първата компютърна игра, посветена на графитите.

Разбира се, за да реализира успешно идеите си, той е имал нужда от солидни връзки, но за човек, живеещ в Ню Йорк, това е най-малкият проблем. Чичо Еко веднага се събрал едни от най-големите величия в хип-хоп и графити културата и запретнал ръкави, готов за тежка работа. Заглавието Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, е директна препратка към мечтата на всеки един графитист да върви нагоре. Нагоре в очите на хората, нагоре в очите на другите графитисти и все по-нагоре по самите стени.

Главният герой в Getting Up е младежът от афро-американски произход, наричащ себе си TRANE (игра на думи с Train – влак). Неговата мечта винаги е била да стане известен графити художник и да проповядва свободата на словото навсякъде. За най-голямо съжаление времената, в които той живее, са много недоброжелателни спрямо хора с неговите амбиции. Градът, измислен от Марк Еко, се нарича New Radius и е нещо като

ретро-футуристичен Ню Йорк

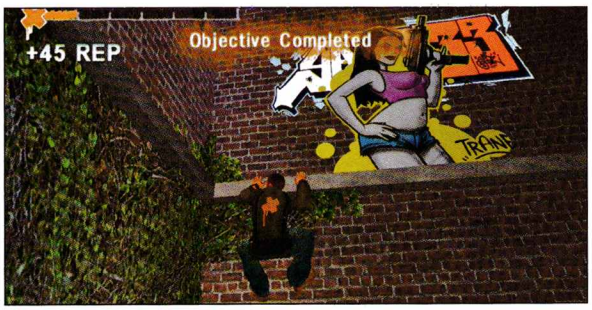
Комбинацията звучи невъзможна, но всъщност Марк Еко е успял да я материализира. Действието се развива напред във времето, където всички да са кротки, подчинени и са принудени да ходят от вкъщи до работата и обратно. Местният тиранин е организирал супертехнологична роботизирана полиция, наречена ССК, която пази улиците от всякакви злосторници. Така, след като стартира кампанията "Revive, Rebuild, and Renew" (съживи, възстанови и поднови), всички графити художници попадат под мерника на кмета Сънг и милицията му. Това обаче не може да спре нашия герой TRANE. Той напуска дома си и се отдава изцяло на своето изкуство. Започва да рисува, да пише името си, да лепи лепенките си или, с две думи, заживява като едно истинско дете на улицата.

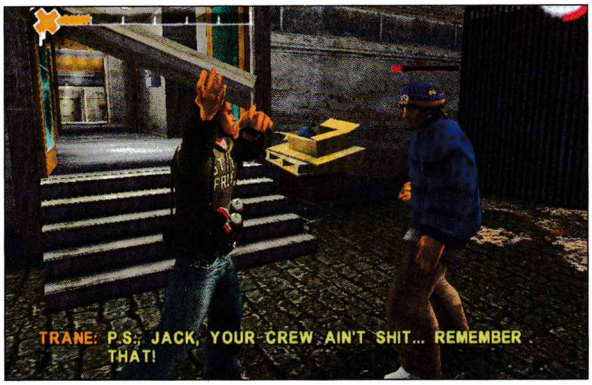
Ако трябва да си представим гореописаното занимание в интерактивен вариант, то ще трябва да се задълбочим малко повече върху геймплея на Getting Up. Най-основното нещо, което трябва да се каже, е, че играта е директен порт от конзола и затова на моменти може да подразни всеки заклет PC фен. Ако се абстрахирате от това и заиграете заради самите графити обаче, в един момент откривате колко уникално е измислена цялата геймка.

Всяка мисия на TRANE започва с кратко описание на нивото и местата, където героят трябва да направи графити. След това той трябва да

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

преодолее хората от другите банди или ушевите, да се добере до мястото за рисуване и да направи графита за определено време, без да оставя петна по него. За преодоляването на враговете ви Марк Еко е измислил много приятна система за бой, базирана на два-три бутона, с които обаче може да извършвате зашеметяващи удари. Способни сте да взимате предмети от земята и да си помагате с тях – палки, капаци на кофи, сандъци и др.. След като пребиете враговете си, остава да намерите пътя до желания "spot", който в повечето случаи се намира





SOUNDTRACK КЪМ ИГРАТА

Fort Minor – There They Go
Mobb Deep – Shook Ones Part 1 and Survival of the Fittest
Big Mama Thorton – I Smell a Rat
Jane's Addiction – Mountain Song
Roots Manuva – Too Cold and Chin High
Sixtoo – Boxcutter Emporium
DJ Vadim – Aural Prostitution
Liquid Liquid – Cavern
Bohannon – Save Their Souls
Glen Brown and King Tubby – Version 78 Style
Eddie Kendricks – My People Hold On
Grand Wizard Theodore – Subway Theme
Bloc Party – Helicopter
Polyrhythm Addicts – Motion 2000
Del The Funky Homosapien – Catch a Bad One
Eric B and Rakim – Follow the Leader
Nina Simone – Sinner Man
Rhymefest – Wanted
Thomas Rusiak – Throne of Redemption
Kasabian – Club Foot

нагоре, нагоре и пак нагоре

Когато започнете да рисувате даден графит, първо трябва да решите кой от всички варианти, които умеете да правите, ще изберете. С течение на играта, TRANE научава все повече и повече техники за рисуване, като всички се вписват в неговото портфолио, наречено Black Book.

Освен тези основни мисии, в Getting Up има и свободни предизвикателства. В тях ще ви се наложи да направите десет надписа TRANE по полицейска кола, или да нашарите стената на някой гараж с 8 ваши лепенки например.

В този ред на мисли, забравих да спомена, че нашият пич има няколко категории арт, които може да оставя след себе си. Освен истинските графитисти TRANE може да тагва (да пише името си с маркер), да стиква (да поставя лепенки, които е направил преди това), да поставя бомби (малки шарени графити с името му) или просто да рисува нормални, големи, прекрасни графити. Всеки един от тези компоненти е във вашия Black Book и преди всяка мисия, можете да ги променяте.

Най-впечатляващият момент около Mark Ecko's Getting Up е съставът от реално съществуващи хора, включени в геймката. На първо място, трябва да споменем Талиб Квели, който е озвучил главния герой. Шон Комбс (известен като Пи Диди) също е налице – той е предводител на бандата VaNR. Росарио Доусън от "25-тия час" и Британи Мърфи от "8-ма миля" също са в играта. За заклетите фенове на графитите най-любопитната част ще е участието на истински графитисти. Най-великите американски творци Fernando "Cope2" Carlo, FUTURA, OBEY, TKID, SEEN и SMITH присъстват с множество графити, разположени из нивата на играта, а те самите също се появяват от време на време и дават мъдри съвети на TRANE.

"Белите коси са божиите графити..."

Саундтракът на играта е много могъщ като RJD2 специално е подбирал парчетата, които да бъдат включени в него. Един от най-любопитните тракове е ремиксираният хит на Notorious B.I.G от члена на System of a Down's Серж Танкиан. Pharoahe Monch и The RZA също са намерили място сред избраните артисти (пълен списък има в карето).

Графиката е точно толкова добра, колкото е нужно, за да задържи вниманието на геймъра за много дни и нощи. Нито ще се впечатлите, нито ще бъдете разочаровани от визуалните ефекти, които обаче стават все по-добри с напредването в играта. Самите графити са нарисувани много добре, а истинските ценители със сигурност ще бъдат приятно изненадани от разнообразието им.

Финалните думи в това представяне ще бъдат посветени на геймплея. Той е интересен микс между Jump and Run, Action, Adventure и филмови сцени, което е коктейл, гарантиращ приятни мигове. След всеки по-напрегнат момент ще можете да гледате анимации, които ще ви потопят все по-дълбоко в историята. Те ще ви покажат пътя на TRANE нагоре в йерархията и отношенията между уличните банди. Общо взето бих препоръчал тази игра на всеки, който не иска да си затваря очите пред реалността. Уличната култура изглежда точно така, подхранва се от такива игри и всеки, който иска да бъде в крак с времето, трябва да ги пробва. Играта показва стила, вида и културата – такава, каквато е през март 2006 година!

Орлин Широв

ПОРЪЧАЙТЕ ОТ HTTP://WWW.GAMINGGEARBG.COM

Стари фотографии, зеленикав оттенък на плесен преобладава в избраната гама. Голяма лоша стара къща, подтикваща въображението ви към психарски истории за духове и неразкрити убийства...

Чудя се защо именно аз отново играя мрачна и плашеща игра в малките часове. Буу... Поглеждам висящите в гардероба отрязани глави... Хммм... Просто съвпадение. Продължавам да цъкам...

1963 г.

James Blackwood (очевидната причина гореспоменатата лоша стара къща да се нарича имението Blackwood, въпреки факта, че си е от камънаци и то не особено черни) е обвинен в убийството на съпругата си Catherine.

Зад стените на имението имаше куп отдавна погребани тайни. За по-любознателните имаше и бонус от други отдавна погребани неща...

PC
XBox
PS2
GBA

Scratches

жанр: **Quest** | издател: **Got Game** | **http://www.scratchesmystery.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

Преди тези обвинения да успеят да преминат границата на просто злокобни слухове и да прекрачат в пространството на реални, изказани гласно обвинения, човекът също намира своята смърт. Поточно тя го открива, при това при неизяснени обстоятелства. Някои твърдят, че е имал проблеми със сърцето, други с главата и приписват смъртта му на пристъп на лудост и самоубийство.

1964 г. – Cristopher Milton, който е бил приятел на двойката, поема имението в свои ръце. 1970 г. – човекът изчезва безследно... (Аз ли откачам или години взеха да се търкалят прекалено бързо???)

графика	4.5 общо
звук	
геймплей	

Днес (разбирайте 1976 г.)

Викторианското английско имение е в ръцете на Michael Arthate. Някак забавен е фактът, че именно писател е притежател на фамилия като тази (art hate). Той купува зловещото местенце чрез приятеля си Jerry Carter с идеята да сътвори много страховити истории, вдъхновен от естествената гадост на атмосферата и някак непреодолимия стремеж на косата ви да застане във вертикално положение, щом прекрачите прага.

Разбира се, обаче и той трябва да се замисли над това, което си пожелава, защото може би имението е прекалено благотворна почва за подобен тип spooky разказчета. Тук може би е моментът да кажа, че играта е доста реалистична в едно отношение – доказва, че винаги намирате всичко друго, но не и това, което търсите. В опити да намери своето вдъхновение постепенно той открива куп различни подробности за историята на имението и погребаните зад стените му... Каквото там има погребано...

Та именно тези му открития не са най-добрият начин да се концентрира върху писането си. На човека му идват все по-неприятни идеи... Ама на – не сяда да си пише мирно и кротко (както прилежно правя аз в момента), а рови за още.... хммм факти и други гадни неща, които могат да бъдат изровени (ок, ув-

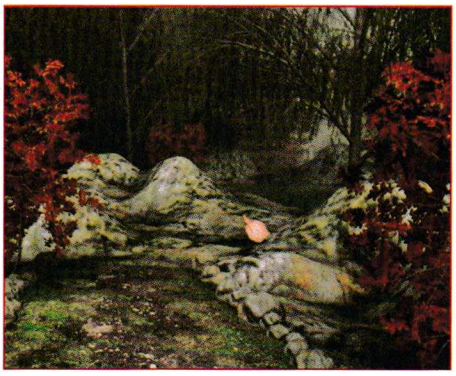
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

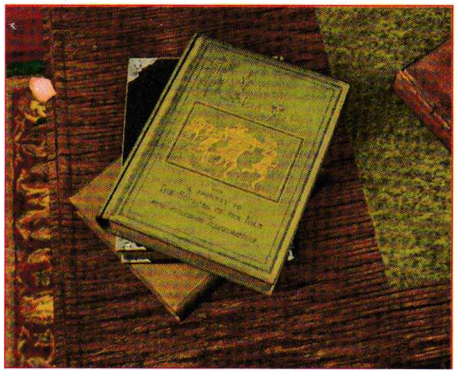
лякох се – знам, че схванахте идеята и първия път).

Оказва се, че James (1963 г.) е колекционирал интересни артефакти... Към тях в завещание на бъдещите наематели той е оставил и също толкова интересни дневници, в които се споменава за Dhalmaar... Разбира се, няма да ви кажа какво е това. Разчитам, че сами ще разберете... Като се замисля, тук е моментът да спра да ви казвам каквото и да е друго за историята на играта.

Утре

Хммм, нямам и идея какво ще стане утре, но просто не можах да си позволя





да наруша така стриктно спазвания timeline. Някак логично ми се стори. :-)

3 дни

С толкова разполагате, за да разрешите загадката (ще играете около единдва като време в реалността, но играта е разделена условно на три). През първия ще трябва да се справяте с ежедневни проблеми от типа електричество и ръждясали тръби и много внимателно ще навлезете в същината на играта...

Можете да играете в два режима – стандартният 360-градусов, при който имате пълна свобода на движението, или slideshow, при който преминавате към отделни екрани. Опцията за включване на hints е нещо, което не мога да подмина. Ако решите, че имате нужда от подобни помощни средства... скоро ще размислите. Засипани сте от коментари от типа: „Със сигурност бих могъл да кликна веднъж, когато показалецът на курсора (който е ръка) сочи напред".

Има и други безценни съвети, които знам, че ще повлияят на прогреса на играта ви. Например, ще го стопират напълно, защото ще се смеете безспирно пред монитора, неспособни да продължите...

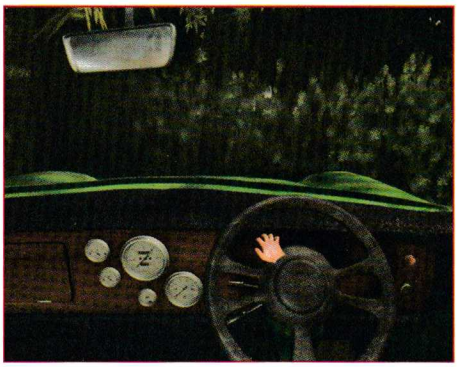
Хубаво е, че

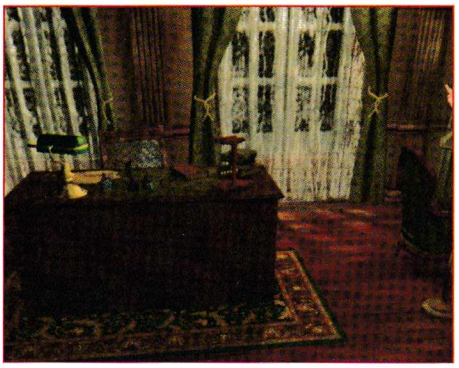
играта е нелинейна

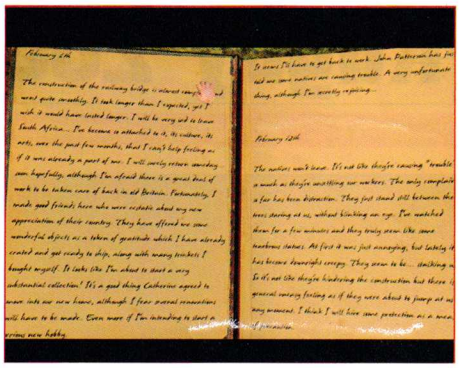
и пъзелите са подчинени на смислена и нормална за схващане естествена логика. Няма да решавате загатки, създадени просто за да има какво да правите и лишени от всякаква връзка с реалното действие. Често ще използвате предмети от инвентара (можете и да комбинирате) и други класически методи за игра на куест, които носят някакво очарование, свързано именно със зараждането на жанра.

Някои фенове откриват и смислови препратки към други популярни заглавия от типа на Shivers. Обща е, разбира се, най-малкото атмосферата – черно, черно, черно... Действието се развива не само в Blackwood. Ще си наврете любопитния нос и в църква и крипта, където обаче прекарвате доста по-кратко време.Музиката в играта е един от плюсовете. Допълва гореспоменатата атмосфера, която е основен плюс на заглавието. Ще чувате стряскащи звуци с неизяснен произход. Злокобната тишина ще бъде нарушавана от още по-злокобна музика. Озвучаването на героите дори спомага да влезете в точното настроение за игра на подобни игри. Мрачните тонове, подбрани за абсолютно всичко, което може да бъде разграничено от преобладаващото черно, също работят за общата идея и атмосферата.

Тук ще спомена и леко (или в моя случай – силно) дразнещия факт, че при определени моменти от играта част от обектите се оконтуряват в бяло и сто-







ят като зле съшит колаж. Такъв например е случаят с имението, издигащо се, уви, не толкова гордо на непрогледно черното небе. Като цяло визията е и преобладаващо статична. В дадени моменти обаче се забелязват елементи, на които си личи, че е отделено много внимание – например перде, при което се вижда всяка бримчица, от която е съставено...

10 секунди

докато спрете да четете и се затичате да си купувате играта от най-близкия магазин или размислите, повлияни от последните ми не толкова позитивни мисли по заглавието...

Лили Стоилова

Реализъм за сметка на удоволствие... заслужава ли си?

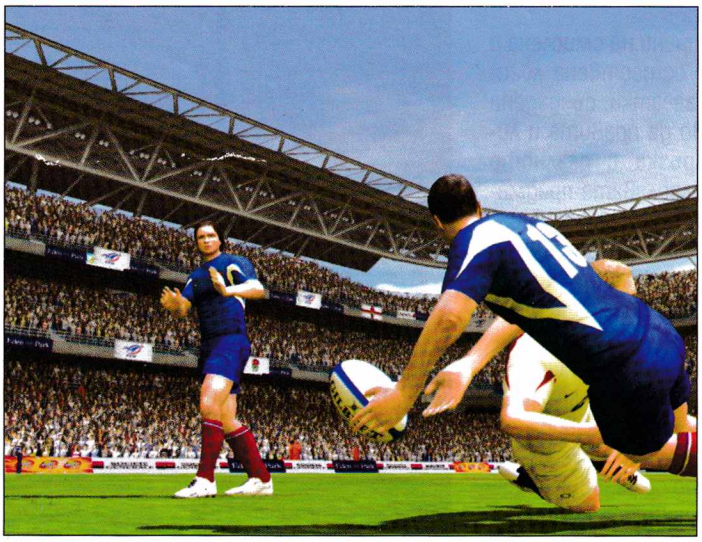
PC
XBox
PS2
GBA

Rugby 2006

жанр: **Sport** | издател: **EA Sports** | **http://www.easports.com/rugby06** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video card** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **2**

И тази година програмистите от EA Sports не изневериха на навиците си. И сега, около дванадесет месеца след появата на изключително сполучливия спортен симулатор Rugby 2005, те изкараха на пазара неговото продължение – Rugby 2006. Целта на новата игра е да доразвие геймплея на предшественика си като добави допълнителни възможности, пренесени на виртуалния те рен директно от същинския стадион по ръгби.

В момента стремежът на EA Sports към постигане на максимален реализъм в спортните симулатори е по-изострен от всякога и това неминуемо се отразява на геймплея. Дали обаче продуктът на компанията-гигант е станал по-привлекателен за геймърите? Или приближаването към реалността е съпътствано от прекомерна сложност, която ще отблъсне повечето потенциални купувачи? Това ще разберем заедно в следващите редове, където ще се постарая да анализирам фактите около играта и да изкажа личното си, уж безпристрастно, мнение по въпросния проблем.



графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Реализъм – има ли смисъл?

Изявявайки се като абсолютни традиционалисти, програмистите от EA Sports залагат на добре познатата формула с доразвиване на миналогодишните си заглавия, която използват във всички свои спортни поредици. В Rugby 2006 се откроява редица новости, които подобряват играта най-вече на ниво геймплей. Те значително променят усещането от джиткането, създават по-динамична атмосфера и правят геймката по-близка до реалното изживяване. Една от основните цели на девелъпърите е да създадат продукт, който не се вписва директно в графата на симулаторите, а изпъква пред тях със своята реалистичност. И по всичко личи, че те ще я преследват, докато не я постигнат.

В този си стремеж обаче пичовете от EA Sports са се позабравили. Резултатът от това е намаленият фън, който играта доставя на геймъра. Този сериозен проблем се появява вследствие на новостите в геймплея, които явно са колкото полезни, толкова и излишни, защото са трудно приложими по време на игра.

Какво ново?

Едно от положителните нововъведения е наличието на играчи, които притежават особен статут на терена – така наречените "звезди". Това са спортисти, които имат отлични характеристики и са отбелязани с жълти маркери, отличаващи ги от всички останали. Както може би сами се досещате, те ще бъдат по-бързи, по-умели във финтовете, по-силни в схватките и въобще – по-добри във всичко. Те са нещо като супергерои в този ръгби симулатор.

Още със стартирането на Rugby 2006 ще се натъкнете и на допълнителни стратегии, които можете да използвате по време на игра. Това е много хубаво, стига те да бяха и реално приложими. Едно от най-надеждните подобрения в геймплея е опцията за изпълнение на бързи наказателни удари, тъчове и други статични положения. Това, както сами се досещате, ви дава шанс да проведете интензивна и скоростна атака, чрез която да изненадате противника.

Най-значимото нововъведение в геймплея, което е добавено от производителите, е възможност за подаване на топката, когато ваш играч е задържан от противник. Или така наречения offload пас. Тази тънкост наистина прави играта по-реалистична и е добре дошла, но за съжаление и тя е малко трудна за реализация.

Последната нова екстра в Rugby 2006 е възможността

NMA PRESENTS

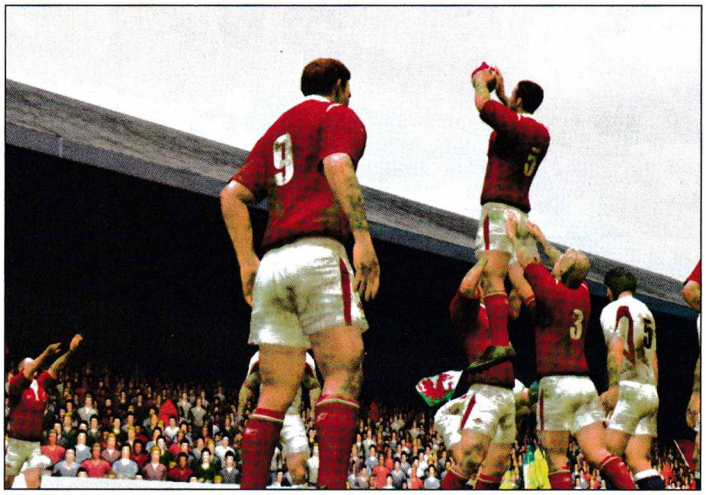
ONYX LIVE IN SOFIA

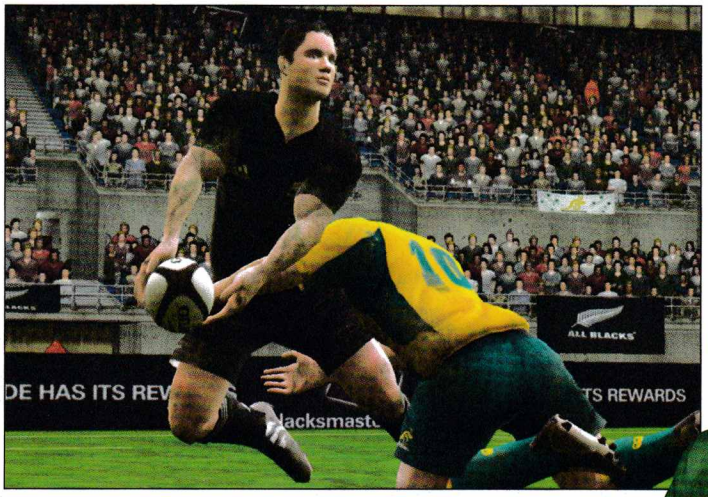
10.04.2006

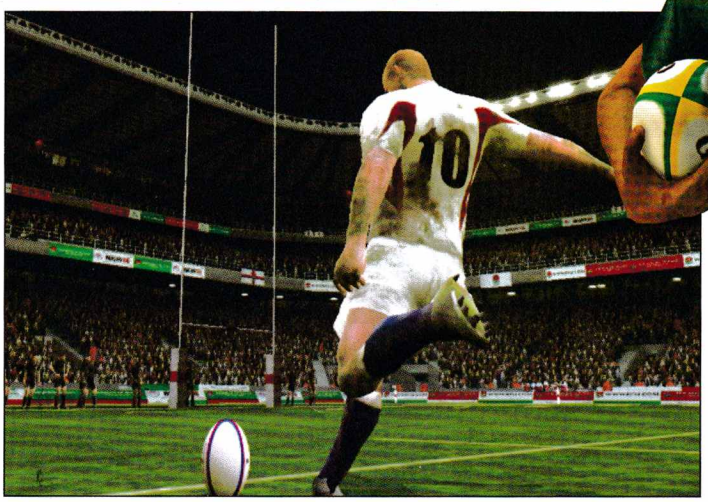
Зала: Христо Ботев Начало: 19:30ч.

билети се продават чрез TicketStream Bulgaria в музикалните магазини Music Fashion (София), Orange Music (София), Boardshop (София, Варна) На Тъмно (Варна, Велико Търново, Добрич, Плевен, Русе, Стара Загора, София) както и в интернет с плащане на място или дебитна/кредитна карта на адрес www.ticketstream.bg

www.newmusic.bg







за нарушаване на правилата чрез непозволени удари, които, ако бъдат забелязани от съдията, ще ви костват наказателен картон и разбира се, наказателен удар в полза на противниковия отбор.

Стара песен на нов глас

В стремежа си да създадат колкото се може по-реалистичен ръгби симулатор, програмистите от EA Sports са забравили, че на него ще играят предимно геймъри, които не са особено запознати с този спорт, защото той все още не е достатъчно популярен в световен мащаб. Хубавото в случая е, че новите допълнения не правят играта по-лоша. Напротив – тя определено е много по-добра от миналогодишната, но малцина са онези, които ще успеят да се насладят изцяло на качествата ѝ. Просто е прекалено усложнена – реалният спорт е буквално пренесен едно към едно на вашия компютърен екран. И сега е далеч по-трудно да се справиш с всички малки детайли, от които зависи победата на твоя отбор.

Стандартно

Като се абстрахираме от желанията на разработчиците в стремежа към реализъм, докаран почти до мания, ще се натъкнем на едно наистина качествено заглавие. В миналогодишното издание имаше седем турнира, където бяха включени най-значимите събития в ръгби вселената. Сега към тях е прибавен още един – Guinness Premiership. Rugby 2006 е игра, която може да се похвали с лицензи за всички отбори, а бройката на тимовете е толкова сериозна, че направо не смея да ви я споделя. Освен това ще можете да изявите и треньорските си умения като преди всеки мач определите позициите на играчите си. В това ваше начинание ще бъдете ръководени от променливи критерии като морал и физическо състояние на играча. Всеки от ръгбистите, попаднал под ваш контрол, притежава индивидуални качества. Много е важно да съобразите това с позицията, която му задавате, защото по този начин ще постигнете най-добри резултати на терена.

Извод

Във визуално отношение Rugby 2006 изостава сериозно от основния си конкурент Rugby Challenge 2006. Подобренията в този аспект, поне според производителите на играта, са на лице, но явно са толкова дребни, че не се забелязват с просто око. Като фен на този спорт ми е малко трудно да преценя коя от двете игри е по-добра, защото всяка от тях притежава качества, които отсъстват в другата. Благодарение на своята опростеност джиткането на Rugby Challenge 2006 доставя огромно удоволствие на всеки, който реши да прекара малко време в нейна компания. От друга страна, Rugby 2006 е нещо като хардкор симулатор, клонящ към постигане на абсолютен реализъм, който се превръща в предизвикателство за всеки, осмелил се да застане пред клавиатурата с цел да ступа някой друг противников отбор. Общо взето продължението на поредицата на EA Sports е по-задълбочено и наистина предоставя по-качествен геймплей. За сметка на това усвояването му е адски трудно. А този факт най-вероятно ще откаже много хора още в първите съприкосновения с въпросния продукт.

Асен Георгиев

БЕЗАПЕЛАЦИОНЕН ШУТЪР, ПОДПРАВЕН С ТАКТИЧЕСКИ И РОЛЕВИ ЕЛЕМЕНТИ, УКРАСЕН С ОТЛИЧНА ГРАФИКА И ЗАШЕМЕТЯВАЩ ЗВУК
ОЧАКВАЙТЕ СКОРО ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ!
VIVISECTOR
Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, Пикадили, Multirama, Pulsar, Technopolis, Техномаркет, АЙПИ Ентертейнмънт, вестникарската мрежа, специализираните магазини.
Бензиностанциите на OMV и Opet.
Онлайн: Интернет хипермаркет GET.BG – http://get.bg
19.90лв
Дистрибуция: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД София, Младост 4, бул. "Ал. Малинов", бл. 458
тел: (02) 9744951, 9744953 и 9744630, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg
Издател на "Vivisector" за България е Gramis. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.
GRAMIS
компютърни игри на български

Йоу! Уазаа Джи! Братле, ся ш'ти кеам за най-новата джага на Мидуей. Мноо е яка, копеле, направо върти мифки, копеле! Леле, бате, толко е добра, че направо неа кво да четеш тука разни простотии, ми ходи направо си я зимай, батка!

Тъпо, а? И аз така си помислих. Така се чувствах през цялото време докато тествах L.A. Rush – тъпо. В миналия брой колегата Орлин Широв обясни какво означава wigga – докато "играех" тази така наречена "игра", се чувствах точно като средностатистически Ю Ес уига, прекаран от истинските гангстери да си купи някоя "чисто нова, направо от завода" кола, която се оказва издирвана в пет щата. Наистина ли искате да знаете каквото и да е за тази изцепка, наречена L.A. Rush? Към края на ревюто ще ви се прииска да не се бяхте се захващали...

Боже, колко мъка има по тоя свят, Боже!

L.A. Rush

PC
PS
PS2
XBox

жанр: **Racing** | издател: **Midway** | **www.larushgame.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **2**

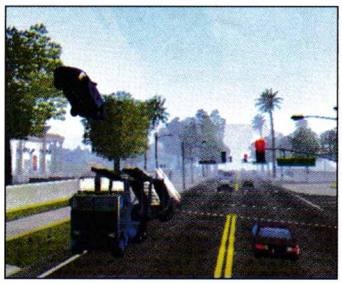
Lost in the City of Angels...

Какво да кажа за играта? Геймплей? Изплагиатстван. Графика? Ужасна. Друго интересува ли ви?

Какво? Не можело така, трябвало да си довърша статията? Е, щом настоявате...

Геймплеят на разглежданото в настоящия материал заглавие е тотално и брутално изкопиран от няколко други джитки. Обикновено се опитвам да подкрепя ревюираната игра с нещо от сорта на "не може да се измисли нещо качествено ново в един жанр с толкова ясно очертани граници, какъвто е рейсингът". Не виждам причина да правя такава услуга на точно тази игра обаче. Тя използва стари концепции, без да ги доразвива и без да дава нищо ново от себе си. Общо взето, имаме смесица между игри тип NFS и GTA.

Историята се върти около някакъв пич на име Trickz, натрупал огромно богатство с участия в състезания с коли, но все пак запазил добрия си нрав на местно момче и не забравил откъде е тръгнал (да бе, като на филм...). Нашият човек разполага с множество чисто нови спортни коли, но още не иска да се раздели с първата си бричка, защото "от нея започнало всичко". Та по време на купона той се спречква с някакъв местен тарикат и изглежда го засяга дълбоко. За негово съжаление след завръщането си от кратка почивка на Незнамсикой Бийч наш'то момче открива къщата си опразнена, а колите – липсващи. За ваше съжаление пък вече и без друго сте се прецакали да си вземете играта и щете не щете ще се включите в опитите му отмъсти на злодея. За целта вземате най-старата кола – същата, с която е започнало всичко, и започвате да участвате отново в улични състезания, защото явно сте държали милионите си в буркани под дюшека, та да са на удобно място в случай на обир. Същевременно гаджето на тариката е запленено от чара на Trickz и решава да му помогне в битката за постигане на справедливост... LOL. Абе мани, няма такъв филм направо...



All my sunshine turned to rain...

Самият геймплей е в стил Grand Theft Auto 3, само че без краденето на коли. Пак джиткате с каручката си из улиците на виртуален град и преминавате през големи стълбове светлина, за да се включите в някое състезание.

Препоръката ми обаче е, ако си падате по такъв тип размотаване, вземете си San Andreas и не се занимавайте с глупости. Състезанията са пак в стила на Големия Автокрадец, само че той не претендираше да е рейсър, а реализацията на гонките там е в пъти по-добра.

Ралитата са всъщност изпитания кой-няма-да-се-блъс-

графика	
звук	
геймплей	
общо	2.5

не-в-трафика и представляват преминаване през чекпойнти (визуализирани с големи стълбове светлина, ако ви е интересно да знаете). Единственото хубаво нещо при тях, всъщност като се замисля, единственото хубаво нещо В ЦЯЛАТА ИГРА, е това, че нямате определен път – трябва просто да стигнете до чекпойнт, после до следващия и така нататък.

Играта, пресъздавала почти точен модел на Los Angeles – на ко-ой, по дяволите, му пука? По шосето са разпилени nitro стотинки (ми на стотинки приличат!), като минете през тях, можете да използвате нитрото.

А какво би бил един уест коуст генгста мадафака рейсър без полиция? И патрулките присъстват, като системата отново е "заимствана" от GTA – в единия ъгъл на екрана имате няколко звездички. Колкото повече са запълнени, толкова по-упорито ви преследват. Това ви е последният проблем обаче – от пет до нула звезди се слиза, без да правите нищо – за около десет секунди. Други подробности като че ли няма.

Шофирането, от своя страна, не е особено лесна работа, заради физичния енджин на играта, благодарение на който автомобилите се движат като пластмасови колички на пружинка. Возилата явно тежат по петдесет килограма, защото скокове от по 100-150 метра дължина и пак толкова височина, както и катеренето по почти отвесни стени, са напълно възможни. Вярно, че играта се води аркаден рейсър, ама това не значи да изкореняш всякакви наченки на физика! Все пак играем на компютър, не на джобен тетрис. Също така дърветата явно са само зрителна илюзия, защото в някои от тях не можете да се блъснете, колкото и да се опитвате. Само сблъсъците с други коли реално се забелязват, те всъщност са една от "гордостите" на играта. При колизия се пуска кратка анимацийка, показваща как колата ви става на трески, все едно я е блъснал товарен влак. Само секунда по-късно... продължавате състезанието с леко намаляла скорост, но напълно невредим. С други думи ефектът от сблъсъците е точно нулев. Май някой спомена нещо за присъствието в играта на West Coast Customs – отбор от джи-механици, който стои зад предаването Pimp my ride по MTV (дават го под името "Пич, оправи ми колата" и по една родна телевизия), само че не играх достатъчно дълго, за да прибягна до услугите им.

It's raining every day...

Стигнахме и до голямата ми болка – графиката. Съвсем честно, без да съм маниак на тема външен вид (поне за игри :)), джиткатa изглежда ужасно! Графиката е на нивото на NFS3, само че по-малко стилна. Не знам колко стар е енджинът, но дори с всички опции на максимум визията е поразително грозна. Не стига това, ами шофирането ВИНАГИ е съпроводено от засичане – и на макс детайли и с изключени всички екстри, поне при мен джиткатa беше на границата на неиграемото.

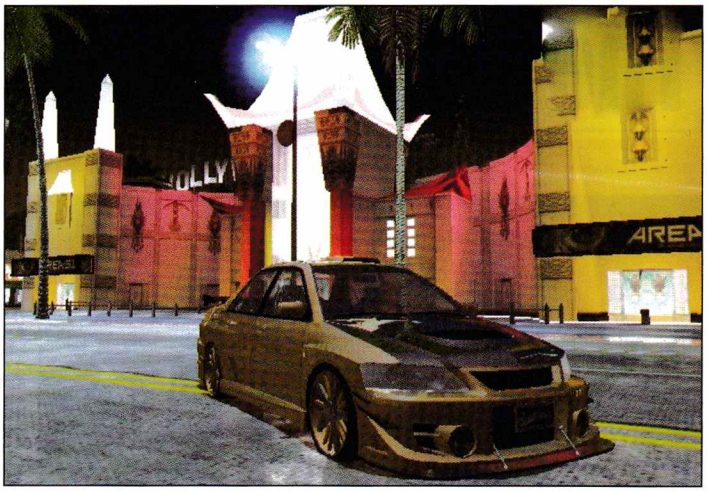
Анимацията е сравнително добра само при междинните филмчета (пререндвани, не са с енджина) и с известни уговорки при сблъсъците с други МПС-та. Звукът е поносим, а някои от песните са дори доста прилични. Щеше да е хубаво обаче да не спираха мистериозно по средата без някаква причина.

My heart is filled with pain...

Да продължавам ли? Играта също е и бъгава – често се спира сама при най-обикновен Alt+Tab. Като капак ми изтри и профила и трябваше да почвам отначало: да, ама не. Джиткатa много успешно ръшна към Recycle Bin-а ми. Вече ще имам едно на ум при игри, правени от Midway.

Сега сигурно четете тази статия и си мислите "тоя си измисля, няма как всичко да е толкова кошмарно". Има, има. Тази игра е напаст Божия. Препоръчва се само преди изпити като средство да ви откаже от гейминга (не прекалявайте, че да не стане перманентно). Сериозно, играта е точно ТОЛКОВА лоша.

Пламен Димитров

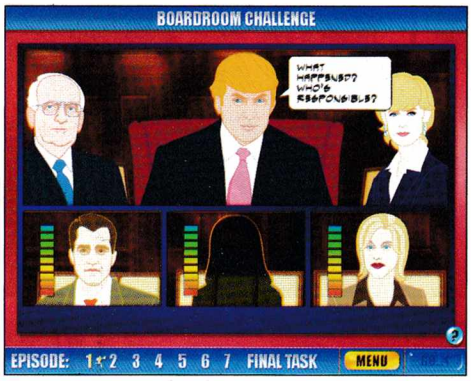


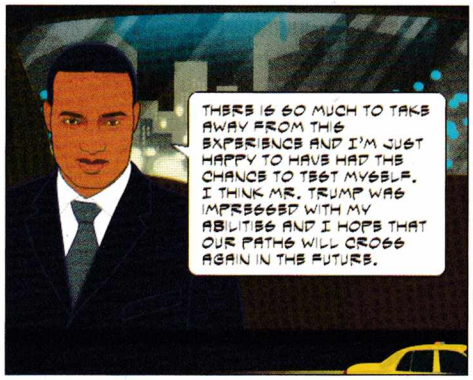
Поредната игра по reality шоу

PC
XBox
PS2
GBA

The Apprentice

Жанр: **strategy** | издател: **Legacy Interactive** | **http://www.legacyinteractive.com/** | хардуер: **P 500 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**





OMG, OMG, OFMG… Или кратката поучителна история, озаглавена „Отново Минахме Геймърите", специално повторена три пъти – по един за всяка грешка в списъка с играни от мен игри на тази фирма. Някак притеснителен е фактът, че попадайки в сайта на The Apprentice, установих, че съм играла и ER, и Law and Order, които сами по себе си би трябвало да говорят достатъчно за това, което може да се очаква и от тази игра. И да – говорят, но „като ми пееш, Донке ле, кой ли ми те слуша?".

The Apprentice се базира на популярно

reality шоу на NBC с Доналд Тръмп

Два отбора се изправят един срещу друг и изпълняват поставените им задачи. Когато даден тим се провали, един от съотборниците е длъжен да напусне състезанието. Така във финалния двубой остават само най-добрите. Когато едната страна трябва да загуби участник, се провежда състезание между двама избрани от вас играчи, които практически играят scrabble. Ако даден отбор печели по-често от другия, играчите му не надвишават по брой губещия отбор. Винаги, когато има опасност да се загуби числовото равенство, един играч преминава в противниковия отбор.

Като цяло играта е изключително непретенциозна и по-скоро ориентирана към тези от вас, които в даден момент просто наистина нямат какво да правят и наистина могат да открият някакво удоволствие в безцелно, но отпускащо цъкане на неангажиращи елементарни дори някак детски задачки.

Можете например да продавате сладолед на хората или пък да им правите сандвичи и да подбирате газирани напитки. За целта виждате в мисловното балонче на купувача какво иска да си хапне и избирате продуктите, които са наредени пред вас.

Налага се също да сглобявате играчки или лампи (съответно се счита, че ги произвеждате). Има и задачи, в които правите сложни операции със закупуване и продаване на различни стоки с цел да спечелите пари като наблюдавате пазарите на различни места. Превозването от една дестинация до друга става с метрото и това ви отнема време. Като цяло за всяка задача важен фактор е времето, което най-добре ми действа при задачите, за които е сведено до три минути. Пъзелите, които изискват по няколко часа, са доста скучни и най-доброто решение е да се премине към края им преждевременно. Забавното е, че дори и така имате шанс да сте победител, ако сте се справили по-добре от противниковия отбор.

Когато отбележите победа във финалната среща, авторите ви обещават, че ще получите шанс да кандидатствате за интервю за истинското шоу. Ако ви влече...

В графично отношение играта е по-скоро смешна, плоска и наистина

прекалено неангажираща

Музиката обаче е готина, за съжаление прекалено драматична и тежка за подобна игра.

Повярвайте ми доста дълга, ожесточена и изтощителна битка проведох със себе си, за да не дам оценка 6 на играта само, за да накарам някой от вас да си я пусне и да се смея ехидно до тотална еуфория. Все пак реших, че дори първи април няма да оправдае подобни действия и се въздържах. Като проява на добра воля и вие можете да си я купите, за да сте съпричастни към изгубеното от мен време. :-P

Лили Стоилова

графика	
звук	
геймплей	
2 общо	

HiComm

списание за нови технологии и комуникации

хай-тек маниите

в новия брой от 25 март

Всеки си има мания. Твоята коя е?

Най-културовите технологични продукти

- Върховната конзола от следващо поколение
- Телефоните на Versace, Dolce & Gabbana и Roberto Cavalli
- Най-причудливите аксесоари за iPod
- Новият лаптоп на Asus и Lamborghini
- Домът на мечтите

200 страници за 4,99 лв.

НАЙ-ГОЛЯМОТО ТЕХНОЛОГИЧНО СПИСАНИЕ

Липса на правила, абсолютна разруха и "летящи" коли... Все едно сме на Цариградско! :)

Crashday

жанр: **Racing** | издател: **Atari \ Moon Byte Studios** | **www.atari.com/crashday** | хардуер: **P 1.5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB 3D Video card** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **1**

"Да рушим на воля". Това е посланието, което девелъпърите на Crashday, Moon Byte Studios, отправят към младите геймъри. Идеята на този рейсинг симулатор е да пресъздаде трупката от провежданите в САЩ състезания, в които по възможно най-зрелищен начин се унищожават колкото се може повече автомобили, а публиката хвърля луди пари, за да стане част от това безумие. Ако и у вас напират деструктивни чувства, които не можете да удържате повече, по-добре се сдобийте с тази игра, защото в противен случай най-много да пострада паркираната пред блока жигулка на дядо ви. :)

Ако на времето сте имали щастието да изпробвате

Destruction Derby

то ще навлезете в света на Crashday сериозно подготвени и най-вероятно ще успеете да запазите колата си цяла почти три секунди.

Разбиващият продукт на Moon Byte Studios предлага няколко различни режима на игра. Single Event е първият, който ви предоставя възможността да разкарвате напред-назад някоя бракма в една от седемте различни дисциплини. Mini Games е забавна част от геймплея, в която можете да загубите останалото количество от мозъчните си клетки. Попаднете ли в този режим, ще избирате измежду няколко дисциплини, в които ще "летите", избухвате и чупите колата си до припадък. Последната сингълплейър възможност се нарича Career game. Тук ще се превъплътите в маниакално добър шофьор, чието любимо занимание е да троши лъскави возила и да живее на границата между земята и отвъдното.

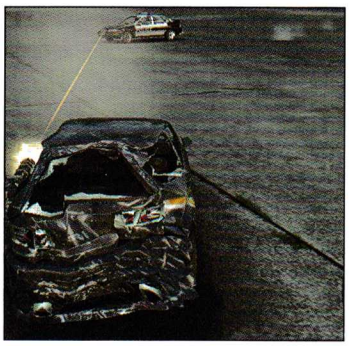
Сингълплейър кампанията

ако мога да нарека така въпросния Career режим, се състои от три компонента – състезания за аматьори, професионалисти и финали. Всяка от категориите съдържа по осем гонки. Естествено в началото са "отворени" само първите, а когато се справите с тях, получавате възможността да издрапате напред. Продължителността на играта е изключително къса – около три часа. Състезанията, с които ще трябва да се справите, представляват разновидности на седемте основни режима, които можете да разцъкватe в Single Event режима. За да придобиете по-добра представа за тях, ще ги опиша в следващите редове с по едно изречение.

За всеки по нещо

Започваме с най-зрелищното шоу – състезание, в което целта ви е да спечелите колкото се може повече точки като правите всевъзможни самоубийствени изпълнения с помощта на различни по вид рампи, неравности по пътя и други подобни приспособления. За по-спокойните шофьори е предвидено друг тип забавление – обикновено съревнование, при което на края на всяка обиколка последният автомобил избухва в пламъци. Ако ви се иска нещо по-садистично, то програмистите от Moon Byte Studios предлагат възможността за деструктивна битка, в която прикрепените към предния ви капак минигън и ракети, ще се превърнат в най-добрите ви приятели.

Със следващия режим се пренасяме леко в страни от гърмежите. В него целта е да достигнете първи до флага



графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

(усмихнато човече) и да преминете през определен брой чекпойнти, без да го изгубите по пътя. Ако вече не сте заподозрели слабостта на програмистите към бомбите, то сега е моментът да го направите, защото следващите два режима са тясно свързани с взривните устройства. Единият е много прост и едновременно с това – изпълващ с адреналин: към колата ви е монтирана бомба, която ще експлодира, ако скоростта ви падне под определена граница. Нещо като автобуса от филма "Скорост". Другият обаче не е толкова семпъл. Той се състои в предаването на взривно устройство от кола на кола като това се осъществява чрез допир. Всеки, който е все още цял в края на рунда, печели една точка, а този, който е предал бомбата последен (преди тя да експлодира), се сдобива с три точки.

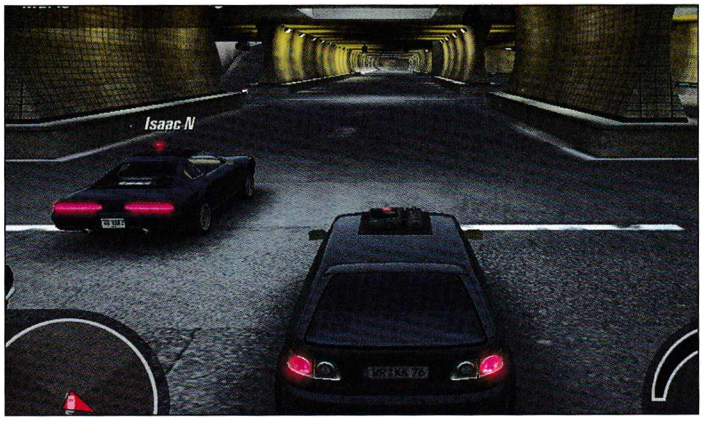
Коли, пари, едно-друго

За да бъде по-интересен, основният режим на игра ви предлага възможността да печелите пари и точки престиж. И двата своеобразни ресурса се изкарват след всяко успешно финиширане. Мангизите можете да профукате в автомагазина, където има най-различни чарколяци, ъпгрейди, гуми, спойлери и т.н. (общо взето, както в повечето подобни игри). А когато ви писне да си "точите" возилото, ще можете да направите голяма крачка в кариерата си и да се сдобиете с нов автомобил. Стига да имате нужното количество пароци и да сте поне малко напреднали в геймплея.

Мощните чудовища, зад чиито волан ще можете да се настаните, са дванадесет на брой и са зверски ъндърграунд. Това са возила, за чието съществуване не съм и подозирал. Или пък просто са измислени от производителите на играта. Предназначението на престиж точките, за които споменах малко по-горе, е именно да "отключват" възможността за купуване на някои от по-шукаритетните бегачки.

И още

Рейсинг симулаторът на



Moon Byte Studios не изчерпва своя потенциал с всичко, казано до момента. Играта предлага конструктор на писти, чрез който можете да сътворите свои собствени "арени", на които да провеждате състезания. Също така е поместен и мултиплейър, където да премерите сили с противници от цял свят в някои от най-деструктивните режими, който сами ще подберете.

Crashday се характеризира и с няколко особености, които правят преживяванията в нейната компания по-динамични. На първо място се закотвя фактът, че колите развиват невероятни скорости от порядъка на 380 км/ч. За това спомага и наличието на нитро, което допринася за внезапното ускоряване на возилата. А за цялостното усещане за бързина и динамика са отговорни както самите трасета, така и спецификата на различните геймрежими.

Зрение и слух

За да бъдат пресъздадени всички тези сблъсъци, експлозии и зрелищни маневри, на програмистите от Moon Byte Studio им е била нужна качествена визуална платформа. В това отношение са се справили отлично и играта изглежда страхотно. Естествено, поради концептуалната насоченост на заглавието, реализмът до голяма степен отсъства. Това обаче със сигурност не се дължи на енджина. Околната среда е наситена и донякъде динамична. Наред с возилата и определени детайли от заобикалящия ви свят могат да бъдат потрошени. Прозорците се пръсват на парченца при по-силен удар, ламарините се кривят, спойлерите хвърчат във въздуха и в крайна сметка всичко избухва на малки чарколяци.

От много време насам не ми се беше случвало да съм така раздвоен в оценката си за даден геймаспект, както с озвучаването на тази игра. Определено на моменти музиката на Crashday ми хареса, а в други ситуации ми идваше да промуша шило през едното си ухо и да го изкарам през другото, само и само да спра да чувам звуците, които се носеха из стаята ми.

Най-вероятно въпросното противоречие се получава от факта, че в саундтрака на играта има всякакви стилове музика – електронно, метъл, черно и въобще всичко, за каквото се сетите (само Азис го няма:)).

За по-добър сън

Ако винаги сте се кефили на насилието, на разрухата и на експлозиите, и ако от време на време инсталвате добрия стар Carmageddon, то определено трябва да се сдобиете с Crashday. Е, игрицата не е от класата на NFS-серията, но пък за сметка на това излъчва своя особена светлина, чийто блясък най-вероятно ще допадне на определена част от геймобществото. Все пак нали за това са компютърните игри – да изпуснем парата, да взривим нещо, да потрошим друго и да се успокоим преди лягане, за да заспим спокойни и с усмивка на лице.

Асен Георгиев

Ей, нямат си работа хората!

Loco Mania

жанр: **Train sim** | издател: **7FM** | **www.loco-mania.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB Video card** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

Тиха мартенска вечер. София... или не съвсем. Така де, кой всъщност знае кое от всичките села наоколо вече се води квартал. Както и да е – следите идеята за красната селска идилийка, която цари в атмосферата. Щурчетата не циририкат, защото са прекалено заети да уважават щуркините, love is in the air, и след секс не е хубаво да се пие безалкохолно. Пак се отвлякох. Та, някъде из полето между града и паланките плахо пламъче светлина се опитва да прогбие злокобния мрак. Вълци отдавна няма в околността и това убива от драматичността. В охлузена бетонна къщичка, полузаспал мъжага, в мазен и прокъсан потник, отпива от голямо шише нискоалкохолен буламач и слуша Моцарт... да бе, чалгата си дъни от колоните и дебилията е пълна. По едно време пичът се изправя, с вяла стъпка се изнася от топлата си бърлога, с мощно оригване и скромно подрапване на багажерията се запътва към съседната барака в която има... една ръчка. Дърпа ръчката. Усетихте ли съспенса, градивното напрежение, ТРИЛЪРА. Падат едни ми ти заграждения, просветват светлинки, лудницата е пълна. Отдавна сдухала се сирена каканиже тихичко и заглушава радиото. След 5 минути влакът е отминал, и всичко пак е спокойно.

Реално

Ето тук е моментът да напиша: "Игра с влакчета, правите се на диспечер, на десетата минута трънката се губи и решавате да се застреляте!". Но, не! Аз съм професионалист (или поне така ми се иска да мисля), а както се казва – "Лесно се пише за готини игри, трудно е да се спретне хубав материал по калпаво заглавие". Уви, отделеното ми място е доста малко, за да разчленя заглавието сегмент по сегмент, за да го сравня с Train Tycoon-ите. Или пък да се впусна в превъзнасяне на красивата тридименсионна графика, върнала ме в приятен пристъп на меланхолични спомени за зората на видеоускорителите.

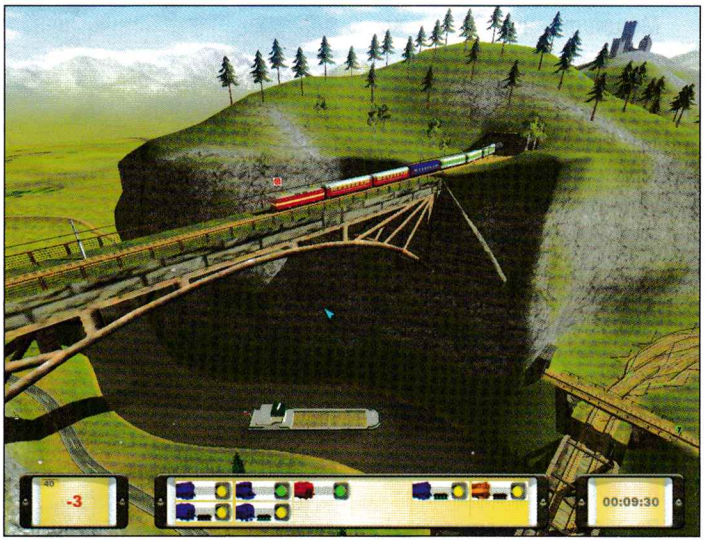
Хей, нека си поговорим за звука. Ей-богу – толкова много свирки, дори в Playboy The Mansion няма. Ако си затворите очите аха-аха и можете да си представите, че заглавието на играта не се отнася до железопътните машинки, а за мач на Локо СФ и уникалната им агитка.

Всъщност дейността ви се свежда до разместване на превключватели по жепе трасетата, с цел ориентиране на влакчетата от точка "А" до точка "Накоймупуказанякаквиточки". Колкото по-бързо разгадаете правилната комбинация, толкова повече точки. Колкото повече точки, толкова по-голям шанс да отворите следващата карта (точките станаха заплашително много в последните няколко изречения). Те са общо 12, но това го знам от Интернет, нямах сили да довърша повече от две... скука бе хора, разберете ме! На всичкото отгоре не мога да намеря трънката в цялата тази история. За това и първото, което ми идва на акъла, като се спомене железопътен диспечер, е гореописаната картинка, а не Супер Любо, правещ дебилни рекламни клипове в прелеза на Искърското дефиле. Просто няма трънка... а ако някой намери мания в цялото това нещо, не бих желал да го срещна сам на тъмна уличка.

За първи опит на някакво тотално неизвестно чешко студио – става. И все пак, замислете се – ако толкова ви се играе нещо шашаво и с влакчета – вижте каталога на Gramis, ако пък искате нещо по-сериозно, пак със същите машинки – има си тайкуни. Така че не си губете времето с Loco Mania, а ако вече някой ви я е подарил – проверете дали не се изхилил ехидно, след като го е направил.

Георги Панайотов

P.S. Съвсем официално предлагам това заглавие да стане модерният приемник на мита за селскостопанските симулатори от PCM епоса.



графика	
звук	
геймплей	
общо	3.5

Почувствайте една от американските легенди!

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

PC
XBox
PS2
GBA

Ford Street Racing

жанр: **Racer** | издател: **Empire Interactive/Explosive** | **www.fordstreetracing.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video card** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **1**

Говорейки за особени черти на американската модерна култура, можем спокойно да споменем заведенията за бързо хранене, комиксите и т.нар. muscle cars. От последните една се откроява като носител на духа на цяло едно поколение – първият Ford Mustang. Едно наистина забележително возило, излязло в над 15 версии до момента, и всяка от тях (с изключение на леко неодоклатения модел 86) носи несравним заряд от мощ и култовост. Не че останалите модели на Ford са по-малко популярни, просто мустангът е най-забележителен. А и фактът, че няма рейсинг игра, в която да не присъстват модели на компанията, говори достатъчно. Когато преди няколко години се появи първият мини модел на форд – К, бе пусната игра, посветена на него – в общи линии продуктът беше доста повече рекламен, отколкото забавен.

И стигаме до днешния ден, в който държа в ръцете си първата игра, изцяло посветена на най-култовите модели на Ford, от създаването на компанията до ден днешен.

Геймплеят

Във Ford Street Racing ще се състезавате на една от 12-те писти из града на ангелите (LA). Дизайнерите са се опитали да вмъкнат в геймката си духа на филма Fast and furious, и в същото време да не копират ъндърграунд атмосферата на последните три Need for Speed-а.

Доста интересна е опцията за отборно състезание. С други думи поемате контрола над собствен състезателен отбор по време на всяка гонка. Можете в движение да сменяте контрола над колите си, което в началото е бая объркващо, но като свикнете, ще усетите колко фън наистина е. Докато управлявате возилото си пък можете да задавате команди на останалите си съотборници – дали да атакуват предните позиции, или да ви спретнат един хубав "чадър", пречейки на всеки, опитващ се да се откъсне и да ви догони. Всъщност е добре да използвате максимум гадни номерца, за да спечелите. Ако подредите и трите си коли на челните позиции, ще получите доста повече кеш, който пък ви е нужен за закупуването на нови и по-мощни модели и поправка на поочуканите ламарини.

Приятната изненада ми направи физиката на играта. Колите се държат много добре и реалистично, отговарят навреме на зададените команди (в Most wanted има едва забележим лаг в реакцията на колата при завиване). Ако пък карате зад някой опонент влизате във въздушния му тунел и можете да се "изстреляте", поемайки допълнително ускорение.

Колите

На ваше разположение са 18 модела. Сред тях са някои от класическите като първия Мустанг 1968 и култовия Форд Шелби (гледали сте "Да изчезнеш за 60 секунди" с Ник Кейдж и Анджелина Джоли, надявам се). Добавени са и няколко Concept модела, така и не влезли в серийно производство, както и задаващият се през следващата година Ford GT-500 (новото поколение Шелби). Някои от собствениците на Focus пък могат да видят какво реално могат да направят с колата си, при правилното тунинговане. А сред класическите модели ще намерите Форд Ескорт от 73-та и размазващия с тузарщината си Форд Торино 1975, познат от полицейските американски филми от 80-те.

Играта графично и геймплейно отношение не е революция, но за сметка на това носи духа на една от любимите ми марки коли и може би това повлия на оценката ми – а тя е, че съм приятно очарован и изненадан.

Георги Панайотов

GAME.BG
изпрати sms на номер 2260
мтел и глобул
ти поръчваш GAME.BG пакет
какво е game.bg пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтегляш два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт
1 пакет = 2 sms

Get Rich or Die Tryin`
код: 716208

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

50 Cent за съвременната младеж е това, което беше Майкъл Джексън за родителите им – звездата, която прави нещата да се случват и е нужното количество кичозна, за да задоволи масовия вкус. Покрай своята известност 50 Cent засне и филм на име "Get rich or die tryin`", който е нещо като биографичен разказ за записаните в едноименния албум лични хип-хоп откровения от преди няколко години. Обърках ли се? Нищо, Get Rich or Die Tryin` има и своята Java-версия, която със сигурност ще ви помогне да се ориентирате в нелекото ежедневие на изгряващата гангста звезда.

Get Rich or Die Tryin` е адвенчър. Вие сте млад и талантлив афроамериканец, който живее в гетото и има артистични наклонности (можете да кажете със скорост от 120 думи в минута на всеки какво мислите за него). В Java-играта вашата цел е да пробиете и да излезете от калта на квартала, като достигнете до голямата слава. За целта ходите в магазина и си купувате яки парцалки и златни ланци, карате дълги лимузини и ходите по баровете, където забивате мацки с финт. Освен всичко това ще ви се наложи да участвате и във фрийстайл надпревари. Фрийстайлът, ако не знаете, е американският вариант на българското наддумване. Трябва да говорите повече, по-бързо и по-цветисто от опонента си. Ако публиката хареса стила ви, печелите наградата от пачка кинти, които впоследствие инвестирате в себе си (ланци, лимузини и т.н.). Върхът в кариерата ви формира записа в студио. Увлекателна, занимателна, жестока – играта на месеца.

Skipping Stone
код: 716206

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

Простите неща са най-великите неща. Много от съвременните деца не познават автентичния чар на мятането на камъчета във водоем, които правят "скок-подскок". Шансът им да се сблъскат с очарованието дава Skipping Stone, който със сигурност ще ги накара да дръпнат баща си за панталона с думите "Тате-тате, тате-тате, айде да ходим този уикенд на язовир Искър и да мятаме камъчета като по телефона. Айде бе, татееееее"...

Skipping Stone е проста – хващате камъче, мятате го и се опитвате да го накарате да подскочи максимален брой пъти. Хватката е в рефлексите. Управлението се извършва с централния бутон – натискаш веднъж, за да хвърлиш камъка, натискаш втори път, за да го прихванеш и подхвърлиш още веднъж и още веднъж, и още веднъж, и още веднъж... Ако успеете да го метнете толкова пъти, всъщност сте много добри и няма какво да си губите времето с GSM-и и скуката на затворените помещения. За гениално простия си механизъм Skipping Stone през месец февруари тази година е отличена с наградата за надобра мобилна игра на GSM Awards, класация на най-важните новости в света на мобилните комуникации. GSM Awards бяха връчени като част от най-значимото изложение в областта на мобилните комуникации – 3GSM конгреса в Барселона.

Бегом към близките водоеми и търсете плоските камъчета. Момент – изчакайте да се поразтопи малко снегът и да се разпролети. Други особености на Java-забавлението – ако излязат вълнички, камъчето може да се отклони от пътя. Имайте го предвид.

Sexy Poker Manga
код: 716207

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

Това е еротична игра. За да я играете, е необходимо да имате навършени 18 години. Ако ги нямате, играйте я заедно с баща си или майка си, които своевременно да изтръгнат от пръстите ви телефонния апарат, в случай че на екрана се появи от «онова съдържание». Sexy Poker Manga е покер игра. Освен покер можете да играете и на 21 или както още е известно – Black Jack. Покерът е хазартно забавление с особено висока степен на пристрастяване. В ръцете си държите пет карти, които можете да смените с други. Когато имате някоя от печелившите комбинации (две еднакви, три еднакви, четири еднакви, четири поредни), залагате пари и се опитвате да надиграете опонента си. Много важен момент в играта на покер е блъфирането – процес на лъжа и измама, който понякога е свързан и с истината. Обяснението е малко объркващо, каквото е и самото блъфиране. Важно при него е да надлъжеш противника и да го накараш или да заложи повече, или да свали картите и в крайна сметка пак да спечелиш. Опонентката ви е булка. Пардон, мома. Когато й свършат парите, тя започва да залага дрехите си (тук е време телефонът да отиде в ръцете на баща ви). Целта е тя да фалира, т.е. да остане без пукната стотинка и без скъсан парцал дори. А парцали тя има достатъчно, поради което залаганията се проточват във времето. Необходимо е да знаете, че мацките са много добри. Трудно губят кинти, какво остава за якенцето или потничето си. Гарантирано забавление и хазарт като в реалността. Не забравяйте – забранено за лица под 18 години.

Brothers in Arms Earned in Blood
код: 716209

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

Това е единственият екшън, който представяме на вашето внимание през този месец. За сметка на това какъв! Java-версията на популярната PC игра Brothers in Arms ви пренася през критичната 1944 година, във времето на легендарния десант в Нормандия. Ако се вярва на американската пропаганда, битката по френските плажове е решила войната, а настъплението на Червената армия е било само подкрепяща акция от изток (в действителност нещата не седят по този начин, а точно наопаки). Историческата коректност не ни вълнува толкова, колкото факта, че като член на парашутен батальон вие трябва да действате в тила на нацистите. Вашите чати имат за задача да подсилят действията на другарите си, които в този миг гинат като пилци по брега на Атлантическия океан. След като приключите с нацистите в бункерите на западна Франция, ще водите битки срещу баварски замък, пълен с верни на фюрера офицери, както и ще предприемете мисии в северна Африка. Действието се развива. На разположение имате девет мисии, както и различен тип оръжия – картечници, огнехвърлачки, гранати и т.н. Изключително динамична и приятна игра. Играта се води върху разнообразен терен и от интересната изометрична перспектива. В света на Java-екшъните тя е свежа глътка разнообразие – за разлика от PC и PS2 в света на мобилните телефони темата за Втората световна война все още не е експлоатирана в такива огромни мащаби.

GAME.BG

изпрати sms на номер **2260**

мтел и глобул

ти поръчваш GAME.BG пакет

какво е game.bg пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтегляш два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт

1 пакет = 2 sms

НОВИ

заживей нов живот в най-блясналия град на светлинно шоу. разполагаш с 40 дни предплатен наем и малко джобни пари за начало.

716113

multiplayer* играй в мрежа
трябва да е активиран bluetooth устройството
хвърли зарчето,когато дойде твоя ред. изкачи се по стъблите и се пази от змиите
716114

играй покер, сексиизненади 716115

ти си професионален скейтбордист 716116

solitare 716117

трябва да построиш цирк 716118

шест страхотни мини игри 716119

стреляй по вражеските танкове 716120

италианската мафия 716121

ти си воин с страшна сила 716122

уови повече риба 716123

стани милионер в игралните зали 716124

зловещо гробище 716125

зъл магьосник изпраша орди чудовища 716126

супер чудовищно приключение 716127

удърна доза mon JAVA

rainbow six lockdown 716137
военна терористична групировка държи в ръцете си смъртоносен вирус и иска да унищожи света. ти си най-добрият агент, спри го!

demon's castle 716138
хората живеят в постоянен страх и ужас. един герой на име орландо решава, че е време да се сложи край на управлението на дракула

prince of persia 716139 716140
принцът трябва да сложи край на кървавата война и да възстанови мира и справедливостта по земите си.

приключенски

кинг конг идва, за да защити красавицата 716128

край Камелот започва велика битка 716129

чудовища атакуват 716130

търси съкровището 716131

атаката на извънземните 716132

открадниповече злато 716133

спри чудовищата 716134

виетнамска война 716135

терористи нападат 716136

състезания

ощe по-яки колоритни и маики. и този път чекетата няма да се спрат пред нищо и ще се опитат да те заловят -не им се давай!

716141

racing Asphalt екстремни състезания 716142

усети тръпка от високите скорости 716143

страхотно рали 716144

изживей инди рейсинг 716145

дай газ до дупка 716146

супер Grand Prix 716147

карай и стреляй, за да спечелиш 716148

мотокрос 716149

Lotus Challenge 716150

3D състезание 716151

KamaSutra стимулирай своите секс фантазии 716152

разкрий голямата маска 716153

тетрис със сексиомиче 716154

познай пръстите-еротична награда 716155

момиче на повикване 716156

сексиsolitare 716157

женски страсти 716158

Става дума за съблъчане на дрехите. 716159

сексипози 716160

изчисти екрана, секс мадама 716161

гореши девойки 716162

мъже на хоризонта 716163

тетрис със секс пози 716164

открий разликите 716165

супер камасутра 716166

еротични

оближи това . . . любовта е страстна, когато е опасна

716167

забавни

супер solitaire 716168

пчеличката мая се приготвя за състезание 716169

страхотно ледено приключение 716170

врагове нахлуват в къщата на crash 716171

застреляй враговете 716172

логическо забавление 716173

приключение с духчета 716174

ледено приключение 716175

бори се с извънземни и спаси земята 716176

бори се с кръвожадни убийци 716177

стани шампион на офиса 716178

32 отбора ще вземат участие в най-голямото футболно събитие-

MARCEL DESAILLY PRO SOCCER EXHIBITION ©gameloft 2003
716179

аркаден пъзел 716180

подреди дума от разбъркани букви 716181

супер ролербол 716182

маниашки шах 716183

играй баскетбол 716184

стани световен шампион по бокс 716185

играй супер покер 716186

спортни и логически

за истинските фенове отговори на въпроси, свързани с футбола 716187

забавен pinball 716188

разбий стената от тухлички 716189

внимавай с минните 716190

табла 716191

каскади с колело 716192

EA SPORTS FIFA Football 2005MIE 716193

страхотна графика, футбол на живо 716194

football manager 2006 716195

брус лий ще спаси света 716205

филмови

the fast and the furious 3d най-популярният racing! 716196

Riddick - ще успеете ли да се измъкне 716197

predator ти си хищник 716198

пинко розовата пантера 716199

бъфи - убийцата на вампири 716200

усети троя 716201

мумията 716202

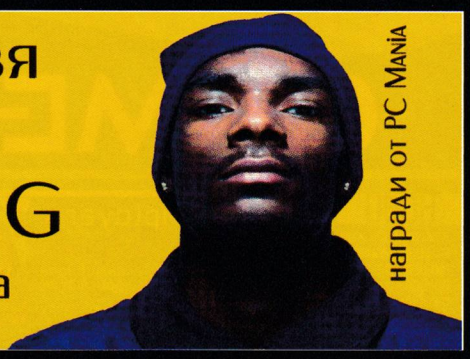
приключение в джурасик парк 716203

робин худ 716204

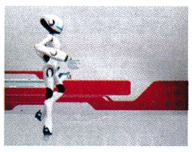
Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@fresh.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава TOP продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонаментът се активира чрез потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. За изпълняването на поръчката и получаването на абонамента са необходими 2 SMS-а. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2 лева без ДДС, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,50 лева без ДДС. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,50 лева без ДДС на минута и не активира TOP продукт абонамент. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

Как да поръчам?
пример за поръчка:
65160N 2260

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

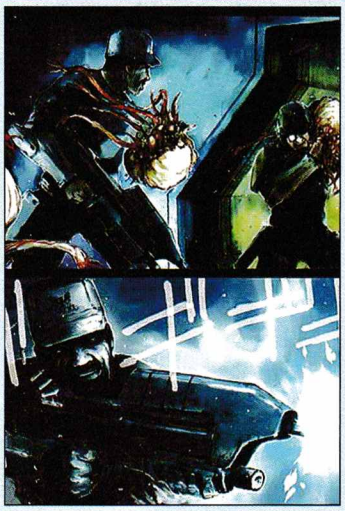


M SAT



СЪБОТА 16:45

PRO_FILE@ABV.BG



Marvel ще издават комикс по Halo

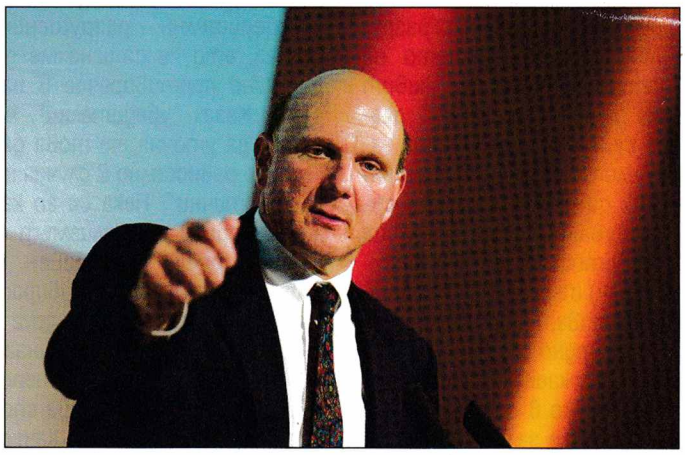
Marvel и Bungee обявиха, че предстои излизането комикс по хитовия FPS – Halo. Пълноцветното издание от 128 страници трябва да се появи през месец юли тази година. Все още се знаят твърде малко подробности, но от Marvel са уточнили, че комиксът (терминът, използван в прескомюникето, е „graphic novel") ще включва ключови герои и оръжия, познати от едноименната игра, както и двете извънземни раси – The Covenant и The Flood. За запалените фенове на „разказите в картинки" вероятно ще е по-интересен звездният екип от художници и сценаристи, ангажирани за проекта, между които се забелязват имена като Мобиус, Фил Хейл, Ед Лий, Цумото Нихей, Саймън Бийзли, Андрю Робинсън и други. Изданието ще включва също така, в рамките на специална „галерия", вдъхновените от Halo работи на звезди на илюстрацията и художници от екипа на самите Bungee.

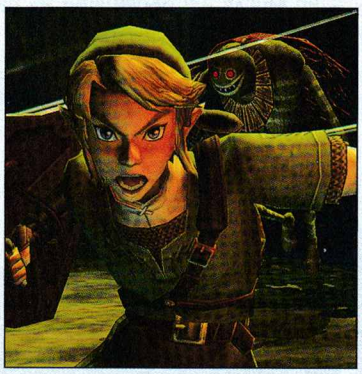
GRAW върви като топъл хляб

Благодарение на 240 хиляди копия, изтъргувани в Щатите от март насам, Xbox360 версията на Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter се превърна в най-бързо продаващото се заглавие на издателя Ubi Soft.
Това постижение е дори още по-впечатляващо, като се има предвид, че става въпрос за стартиращ формат, който все още е доста далеч от пълния си инсталационен потенциал. Планирана първоначално като стартово заглавие за новата конзола, GRAW беше отложена, за да бъде „полирана" допълнително, и това решение очевидно е изиграло своята роля. В Европа са били продадени общо 120 хиляди копия само за първите три дни след премиерата на играта, като това й е спечелило първите места в класациите по продажби съответно във Франция, Германия и Англия.

Microsoft: PS3 закъснява? Чудесно!

Добре познатият на масовата публика CEO на Microsoft Стийв Балмър изрази в свое интервю за списание „Форчън" неприкрито задоволство от новините за отложената за ноември тази година премиера на PlayStation3. Мистър Балмър смята, че във всяка генерация успелият пръв да продаде 10 милиона конзоли в крайна сметка печели и състезанието. "Дали току-що получихме още по-добра възможност да продадем първи тези 10 милиона? Да, разбира се, че я получихме" – казва още шефът на Microsoft. Запитан за причината за настоящия недостиг от Xbox360 на пазара, Балмър определил като основен проблем несправянето със задачата на конкретен, но неназован от него производител на ключов компонент за новата конзола. Той добавил също, че очаква през юли месец тази година да бъде премината границата от 5 милиона продадени Xbox360.





Новата Zelda ще поддържа и контролера на Revolution

След като наскоро получи специална награда на френското правителство за своята работа като създател на някои от най-популярните игрални концепции, Шигеру Миамото продължава да бъде в центъра на медийния интерес. В свое интервю за европейския уебсайт на Nintendo Миамото сан заяви, уж някак между другото, че благодарение на обратната съвместимост между настоящата и бъдещата конзола на компанията, все още непоявилата се на пазара Zelda: Twilight Princess за Game Cube ще може да се възползва и от преимуществата на новия контролер на Revolution. Това изказване беше посрещнато от бурни дебати, като мнозина просто не могат да си представят как точно ще е възможно това без за целта да трябва да се разработи специална версия на играта за Revolution. Попитан за това как върви работата по Twilight Princess, Шигеру Миамото заяви: „Бих казал, че се напредваме добре със завършването на играта".

BLACK

РЕЙТИНГ 90/100

издател: **EA** | създател: **Criterion Games** | жанр: **FPS** | **играчи: 1-4**

Много, ама много се колебаех дали за пореден път да не опитам да сложа две различни оценки на една и съща игра. Добре... нека започнем с това, че Black е купон! Як купон! Доколкото стрелбата на поразия, разрушенията и отнемането на (виртуален) човешки живот може да мине за "купон", разбира се. Може и да не сте запомнили Criterion Games, но няма как да сте пропуснали съществуването на поредица като Burnout. Ахааа! Именно – тя е (пак) тяхна игра. Припомням ви това, защото – колкото и абсурдно да звучи – Black и Burnout ужасно си приличат. Преди всичко в основата и на двете игри е залегнала непресъхващата жажда за разрушение. В Burnout размазвате коли и всевъзможни други возила, в Black – всичко наоколо, стига то да има неблагоразумието да се изпречи на мерника ви. Просто няма друг шуутър (за кой да е формат и да – включвам в това число и F.E.A.R.), в който стрелбата с огнестрелно оръжие да предизвиква по-убедителни разрушения. Опа-аа, ето че стигнахме до първото противоречие в играта. Казах "убедителни", но държа да уточня, че това далеч не е равносилно в случая на "реалистични". Нека си го кажем направо – реализмът в игрите рядко е забавен и Criterion като че ли разбират това по-добре от всеки друг в занаята. Техните игри винаги създават най-добрата "нереална реалност", а в това според мен е есенцията на качествения гейминг. Всичко в тях изглежда (не на последно място на визуално ниво) хипер реалистично, докато в един момент не се плеснеш по челото и си кажеш, че просто "няма такъв филм". Колите не могат да ускоряват с такова темпо, нито да завиват така, нито да спират по този начин. По същата причина – един Калашников просто няма как да причини поражения, достойни за тежка картечница, а с изстрел от пистолет не можеш да отлепиш от земята краката на простреляния. Но докато ги правиш тия "работи", мамка му, всичко изглежда така истинско! И така кефещо! Е, такава е тя – "нереалната реалност"...

Всичко това продължава с пълна сила във всеки един елемент на Black и графиката на играта определено не прави изключение. При това не говоря просто за нейното качество – то е повече от очевидно дори само от скрийншотовете. Усещането за нереалност в случая идва от простичкия факт, че Criterion очевидно са способни да постигнат неща, за които всички останали могат само да си мечтаят. Обемът на "специалните ефекти", които тия момчета демонстрират в една-единствена сцена, при това при повече от приличен фреймрейт (брой кадри за секунда), е просто изумителен. Плюс детайлността на заобикалящата среда, плюс "размера" на откритите пространства, плюс бог знае какво още...

Добре, след толкова комплименти (заслужени при това), откъде колебанията ми относно оценката? Ами, знам ли... Ако Black се беше появила преди две години, аз щях да съм първият, който да се кълне в нея като в Библията. Днес, обаче... абе доста неща се случиха в гейминга през последните две (че и повече) години. Някак свикнахме да очакваме от игрите нещо (много, всъщност) повече от обикновения, неподправен "фип". При това далеч не говоря само за липсата, на практика, на история Black. Просто всичко в тази игра започва и свършва със споменатия по-горе "купон". Дали това е лошо или добро, това всеки от вас решава за себе си. Аз лично мисля, че бъдещето на игрите ще бъде друго...

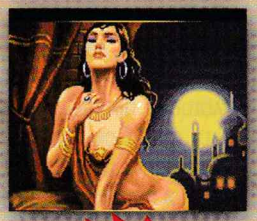
PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

ЕДИН БОЕЦ ДВЕ ДУШИ

SMS с код EG55201 на номер 1819

Принцът се завръща у дома във Вавилон след продължителна серия пътешествия. Но там, където очаква да намери безопасен рай, открива разкъсвано от войни кралство под властта на злия Везир, който се е превърнал в кръвожаден тиран. Когато Принцът пристига в града, войските убиват всички противници на краля и взимат жените им в плен. Принцът ще направи всичко по силите си да спре тази сеч и да върне справедливостта. Той не само се сблъсква с хаоса в родината си, но скоро открива и че всички сражения, в които е влязал, са оставили дири съзнанието му е станало арена на ужасяващ конфликт с неговата тъмна страна. Мрачният принц, който малко по малко ще завладее цялото му тяло. Този път Принцът ще трябва да се изправи пред най-големите си врагове: Везирът... и себе си.

- **Адаптацията за мобилен телефон на дългоочаквания нов епизод от сагата „Принцът на Персия"!**
- **Лесният за управление и интуитивен контрол ви позволява да правите невероятни движения: ефектни акробатични номера, прокрадващи се нападения и много други.**
- **Играйте два различни образа Принцът и злото му аз, Мрачният принц, всеки от които има свой собствен боен стил и оръжия по избор**



ЕКШЪН

Поддържани телефони:

Alcatel: OT 556, OT 556T, OT 557, OT 565, OT 756, OT 757; BenQ: S660C, S680C, S700; Exclusive: O2, X2; LG:C E - 5 0 0 , C 1 3 0 0 , C1300i , C1500, C2000, C2200, C3300, C3310, C3320, F2100, F2300, F2400, F7200, F9100, F9200, L1400, L1400, U8110, U8120; Motorola: C380, C650, C975, C980, E1000, E398, E550,E770, E790, L6, PEBL U6, ROKR E1, SLVR L7, V1050, V180,V186, V188, V200, V220, V3, V300, V360, V3x, V400, V500, V505, V525, V545, V547, V550, V551, V6, V600, V620, V635, V8, V80, V975, V980; Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3205,3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6060, 6100, 6101, 6102, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6280, 6560, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, N70; Panasonic: VS3; Sagem: myC5-2,myC5-2T, myV-55, myV-56, myV 65,myV-75, myV-76, myX-4, myX-4T, myX-7, myX5-2, myX5-2T, myX6-2, myZ-5; Samsung: D500, D600(E), E310, E330, E350, E360, E530, E630, E700, E720, E760, E800, E808, E810, E820, E860V, P207, X460, X475, X497, X660V, X810, Z130, Z140, Z500, Zv10, Zv30; Sharp: GX10, GX15, GX17,GX20, Gx23, GX25, GX30, GX40, V802, V902, V903; Siemens: C65, C65V, C75, C75V, Ct65, CT66, CV65, CX65, CXT65, CXV65, M65, ME75, S65, Sk65, SI65;Sony-Ericsson: D750i, F500i, J300,K300, K500, K508I, K600, K608i, K700, K750i, S700i, S710, T610, T616, T630, T637, V600, V800, W600, W800i, Z1010, Z500, Z520i, Z600, Z800; Toshiba: T S 8 0 3 , T s 9

gameloft

© 2005 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY GAMELOFT UNDER LICENSE FROM UBISOFT ENTERTAINMENT. BASED ON PRINCE OF PERSIA® CREATED BY JORDAN MECHNER. PRINCE OF PERSIA, PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES ARE TRADEMARKS OF JORDAN MECHNER IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES USED UNDER LICENSE. GAMELOFT IS A TRADEMARK OF GAMELOFT IN THE U.S.AND/OR OTHER COUNTRIES.

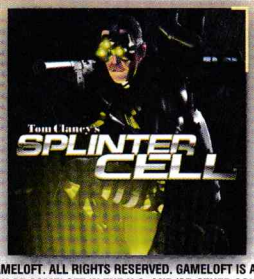
EG95718

© 2005 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT IS A TRADEMARK OF GAMELOFT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. SPLINTER CELL, SPLINTER CELL CHAOS THEORY, AND SAM FISHER ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.

EG16732

© 2003 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT IS A TRADEMARK OF GAMELOFT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. UNDER LICENSE BY UBISOFT ENTERTAINMENT. SPLINTER CELL, SAM FISHER, UBISOFT AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR IN OTHER COUNTRIES.

EG24172



© 2003 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT IS A TRADEMARK OF GAMELOFT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. UNDER LICENSE BY UBISOFT ENTERTAINMENT. SPLINTER CELL AND SAM FISHER ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

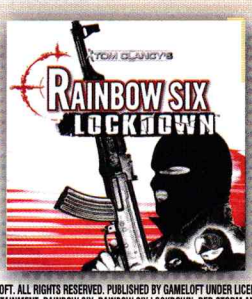
EG78367

© 2004 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT IS A TRADEMARK OF GAMELOFT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. UNDER LICENSE BY UBISOFT ENTERTAINMENT. UBISOFT, UBISOFT LOGO, SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW AND SAM FISHER ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

EG66833

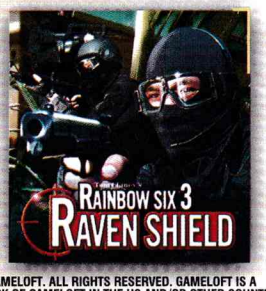
© 2004 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT IS A TRADEMARK OF GAMELOFT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. UNDER LICENSE BY UBISOFT ENTERTAINMENT. RAINBOW SIX IS A TRADEMARK OF RED STORM ENTERTAINMENT INC. IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. RED STORM ENTERTAINMENT INC. IS A UBISOFT ENTERTAINMENT COMPANY

EG96121



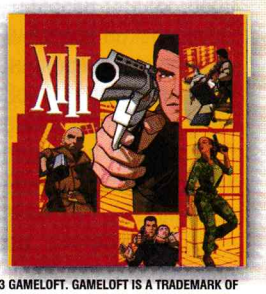
© 2005 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY GAMELOFT UNDER LICENSE FROM UBISOFT ENTERTAINMENT. RAINBOW SIX, RAINBOW SIX LOCKDOWN, RED STORM AND THE RED STORM LOGO ARE TRADEMARKS OF RED STORM ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. UBISOFT, THE SOLDIER ICON AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. GAMELOFT IS A TRADEMARK OF GAMELOFT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.

EG45525



© 2003 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT IS A TRADEMARK OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. UNDER LICENSE BY UBISOFT ENTERTAINMENT. RAINBOW SIX : RAVEN SHIELD IS A TRADEMARK OF RED STORM ENTERTAINMENT INC. IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. RED STORM ENTERTAINMENT INC. IS A UBISOFT ENTERTAINMENT COMPANY.

EG81312



© 2003 GAMELOFT. GAMELOFT IS A TRADEMARK OF GAMELOFT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL RIGHTS RESERVED.
© 2003 VAN HAMME VANCE / DARGAUD BENELUX (DARGAUD-LOMBARD S.A.)

FUN4GSM
WWW.FUN4GSM.COM

Поръчка чрез SMS (за абонати на Mtel и GloBul): Изпратете последователно 2 SMS-а на номер **1819** (без кода на оператора отпред, цената на всяка игра е 4 лв. без ДДС) със следното съдържание: Пример: EG12345. За да изпратите поръчката на друг GSM номер, добавете номера на телефона накрая. Пример: EG12345 08yxxxxxxx. Цената на SMS към номер 1819 е 2 лв без ДДС.До няколко минути ще получите WAP адрес (WAP Push за абонатите на MTel и текстов SMS за абонатите на Глобул), на който се намира избраното от вас съдържание. Поддържаните телефони за всяка игра ще намерите на WWW.FUN4GSM.COM.

XB
GBA
PS2
GC

DRIVER: PARALLEL LINES

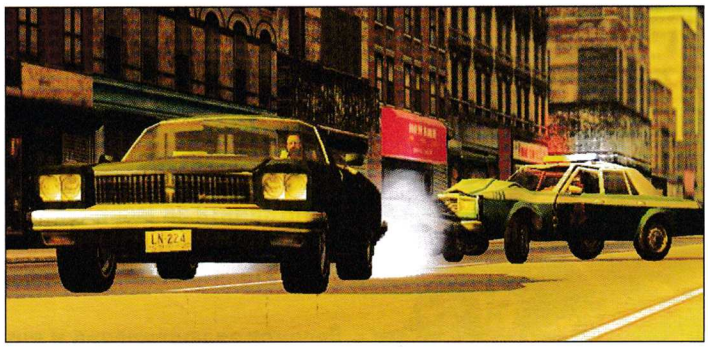
РЕЙТИНГ 70/100

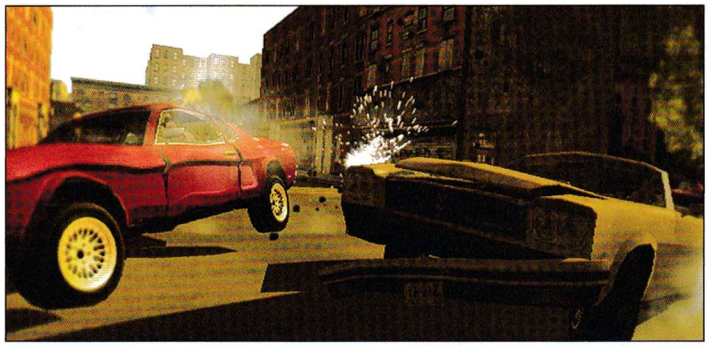
издател: **Atari** | създател: **Reflections** | жанр: **Action**

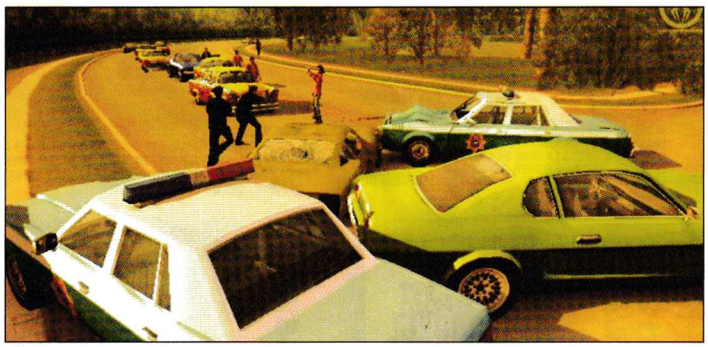
Понякога (все по-често напоследък) ми е адски трудно да схвана логиката на издателите на компютърни и/или видео игри. ОК, да речем че (както е в случая с Driver) някакси успяваш да създадеш може би най-ценното нещо в твоя бизнес – оригинално "ай пи" (наречете го „интелектуална собственост", наречете го „франчайз" или „марка" – все тая). Дотук добре, но неизвестно защо, ти (като издател на въпросната първа игра по оригинално „ай пи") решаваш да промениш леко формулата, която очевидно работи. Резултатът, тъй като явно не си улучил посоката, е леко недоволство от страна на феновете плюс влошени продажби. Какво правиш ти? Връщаш се към оригиналната идея? Не! Опитваш се да я промениш още повече!! Резултатът този път е почти плачевен, както като отзиви така и като приходи. Идва ред, очевидно, за пореден път да се запиташ – а сега накъде?

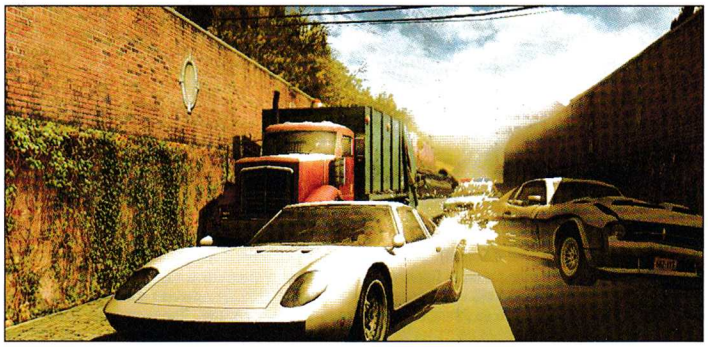
Може би феновете на Driver са разпознали в тази моя „притча" историята на любимата си поредица. Как стоят нещата с четвъртото поред издание тогава? Вярвате или не, до момента именно Parallel Lines е играта, която най-малко прилича на „оригинала". Почти всички оригинални идеи, които направиха първия Driver такъв колосален хит, са си отишли, вероятно безвъзвратно. Вместо това Atari ни предлагат един солиден (може би един от най-яките до момента), добре изглеждащ клонинг на GTA. Без коментар...

Началото на играта ни прехвърля в Ню Йорк от 1979 година, където младият Ти Кей тъкмо открива правилата на „сладкия живот". Като върти волана за всевъзможни дребни престъпници – обирджии на магазини, пласьори на наркотици, сутеньори, Ти Кей









заработва повече от добре като междувременно му остава повече от достатъчно свободно време, за да се посвети на всеки порок, за който му дойде на ум. Reflections са се справили чудесно с изпипването на характерната атмосфера от онова време, като се започне от „правилните" градски пейзажи и се стигне до „правилния" саундтрак, съдържащ парчета на Дейвид Бауи, Блонди, Уор и прочее. Междинните анимации също са на ниво, макар че сравненията с филмите на Скорсезе, които срещнах тук и там в специализираната преса са меко казано пресилени.

Геймплеят, както вече споменах, копира почти дословно този на GTA, с тази уговорка, че Parallel Lines е до-оста далеч от свободата на San Andreas, да речем. Всъщност, „плагиатството" на Reflections дори не спира до тук. Те са „взели на заем" и доста от идеите на друга "GTA wannabe" поредица – True Crime. Ти Кей не само може да стреля от автомобила си в движение, но и ползва сходна система за стрелба, докато е извън колата – комбинация от автоматично прихващане плюс възможност за допълнително, прецизно прицелване. На фона на всичко това едва ли ще ви изненада фактът, че в Parallel Lines можете също така да направите някои сравнително базови „тунинг" ъпгрейди на двигателя плюс възможност да разкрасите возилото си по свой вкус. Нека обаче феновете на NFS: Underground да не се размечтават твърде, защото въпросните елементи са по-скоро „колкото да не е без хич".

И така – издънка ли е Parallel Lines? Не бих казал. Но в същото време, това категорично не е и Driver игра. Поне не такава каквато беше на времето, когато успя да ни спечели за идеята.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

РЕЙТИНГ 80/100

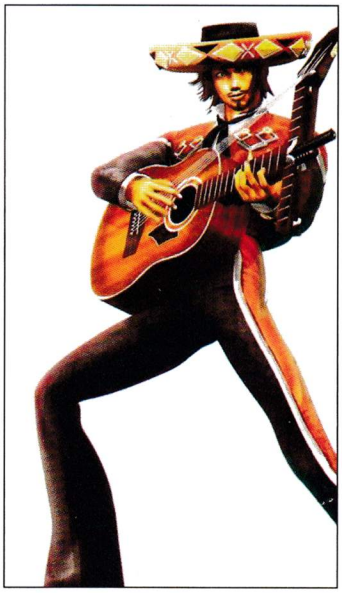
издател: **Capcom** | създател: **Capcom** | жанр: **3rd person action**

Едва ли някой е повярвал на мелодраматичните пресъобщения, в които Capcom твърдяха, че Onimusha 3 щяла да бъде последното издание от поредицата. Естествено, никой не е луд да заколи кокошката със златните яйца. Не след дълго представители на културния японски дивелъпър да започнаха да го увъртат, че всъщност искали да кажат, че с третата Onimusha смятат просто да завършат първата трилогия с тази марка. Това, че ще има нова игра в поредицата, беше повече от ясно. Друго тревожеше феновете истински – слуховете за сериозни промени в геймплея и като цяло за "прераждане" на поредицата. Е, сега всички можем да отдъхнем облекчено, защото това също се оказа рекламна шумотевица. Макар на пръв поглед да демонстрира някои очевадни разлики, Dawn of Dreams си е не по-малко Onimusha от кое да е от предишните издания.

Действието се развива няколко години след финала на предишната игра, което, разбира се, означава и нов главен злодей. Колкото до главния герой, той също е съвсем нов, макар тази подмяна да не беше чак толкова предсказуем ход от страна на Capcom, при цялата популярност на Саманосуке и прочее. Той отново е "Oni" воин и се казва Coki. Всъщност това е само един от общо петте играеми героя, между които можете да избирате в Dawn of Dreams. Както се досещате, всеки от тези герои разполага със свой уникален боен стил. Джубей (внучка на Джубей от Onimusha 2) е доста по-дребна от останалите, но това й помага да преминава по тесни платформи и да се провира през малки отвори. Монахът Нанкубо пък може да говори с мъртвите. Боецът Роберто – да помества предмети с непосилна за останалите тежест. Охатцу разполага с доста полезната в някои случаи кука с въже и може да разбива врати с помощта на експлозиви. В произволен момент играещият може да поеме управлението на кой да е от героите на екрана с едно натискане на бутон. Вярно, няма нищо оригинално в това, но в Onimusha 4 тази "екстра" е тъкмо на мястото си, защото ще ви се налага да използвате уменията на повече от един герой, за да напреднете в нивото. Или пък за да решите някоя от логическите загадки, абсолютно ненужни според мен, които ще са по-скоро изпитание за търпението, отколкото за интелекта ви.

Нов елемент в геймплея е засиленото влияние на RPG жанра. Освен стандартното за поредицата "ъпгрейдване" на оръжията и бронитe, този път вие ще можете да развивате пълноценно и всеки от играемите герои, както и да придобивате нови умения от тяхно име. Арсеналът от оръжия също е набъбнал значително, отново по-скоро в стила на една ролева игра, отколкото на стандартния екшън от трето лице.

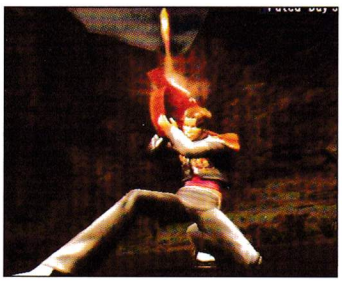
Човек спокойно би могъл да си помисли, че Capcom са решили да превърнат Onimusha в типично екшън RPG. В полза на такова предположение говори и фактът, че Dawn of Dreams предлага кооперативна игра за двама участници. Като цяло, играта е едно солидно допълнение към серията (без задължително да е най-доброто й издание, както твърдят някои), което демонстрира желанието на нейните създатели да продължат естествената й еволюция.



SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

РЕЙТИНГ **82**/100

издател: **Aruze** | създател: **Nautilus** | жанр: **Survival Horror**



Това е третата поредна игра от поредицата – като второто издание Shadow Hearts: Covenant (2004), отнесе куп награди "RPG игра на годината". Логично, очакванията пред From the New World бяха сериозни. И играта определено не разочарова по нито един от ключовите показатели, макар да не се извисява чак до звездното ниво на своя предшественик.

Историята ни прехвърля в Америка от времето на Голямата депресия. Главният герой е Джони Гарланд – 16-годишен нюйоркчанин, който след трагичната смърт на баща си и сестра си решава най-неочаквано да основе детективска кантора. Естествено, бизнесът не потръгва съвсем гладко и като цяло скуката е пълна, докато един ден на вратата не се появява професор от Бостънския университет, който възлага на Джони задачата да открие мистериозно изчезнал човек. Нашият герой тъкмо потрива доволно ръце, че все пак е успял да се добере до поръчка, когато зад гърба на професора се отваря портал, от който изскача демон в необичайно лошо настроение. Професорът набързо се прощава с живота си, а Джони е твърдо решен да разкрие мистерията около смъртта му.

Не се заблуждавайте – не ви очаква хорър история, вдъхновена от Лавкрафт. Всъщност Shadow Hearts: From the New World е една доста типична японска ролева игра. В същото време нейните създатели демонстрират нетипично чувство за хумор и любов към експериментите. Изцяло в духа на предишната игра ще се срещнете с някои от най-забавните и шантави герои в жанра, които ще ви засипят с тонове забавни реплики. Играемите персонажи са няколко, като за всеки от тях са заделени уникални странични куестове, предмети за откриване и посоки за усъвършенстване. From the New World дори предлага няколко алтернативни финала (както обикновено става въпрос за кажи-речи чиста козметика, но дори на това ниво, разнообразието никога не е излишно).

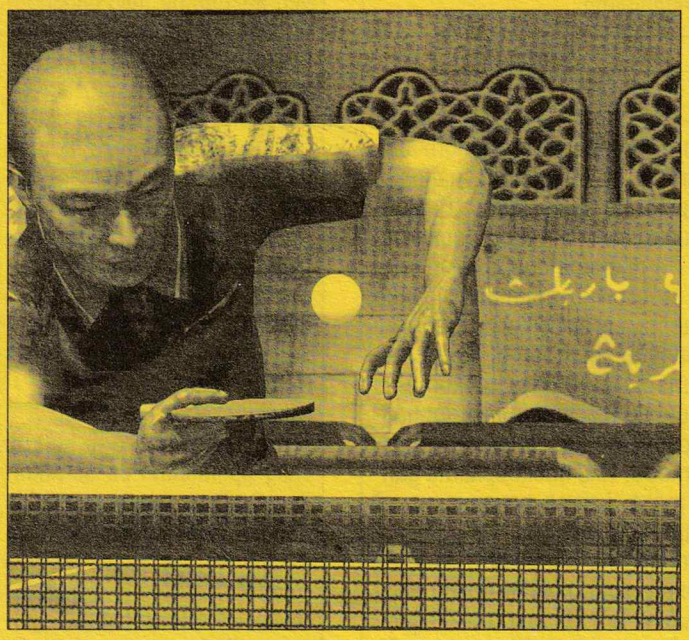
И да не сте играли предишния Shadow Hearts, сигурно вече сте се досетили, че битките са походови. Въпреки това (изцяло в японски, новаторски стил), хората от Nautilus, са опитали да разнообразят бойната система с някои елементи, изискващи реакции в реално време. Добрият рефлекс в тази игра би ви позволил да навържете по две атаки една след друга, да получите право на още един ход и тъй нататък. Друг интересен елемент от битките идва от факта, че вашите противници атакуват от три различни, вертикално разположени нива. Естествено, в такъв случай не само подборът, но и правилната комбинация на атаките е от ключово значение. Особено ефектни (и ефективни) са комбинациите от атака, която – да речем – подхвърля противника ви във въздуха, и друга, която след това го атакува още преди да се е стоварил обратно на земята. Да, почти като при beat 'em up игрите, макар и не съвсем.

Графиката на From the New World едва ли ще измести Final Fantasy от сърцата ви, но въпреки това определено е над средното ниво. Всъщност, далеч по-запомняща се от детайлността на моделите на героите и заобикалящия ги свят, е оригиналността, с която те са замислени. Накратко, макар (както вече споменах) да не е точно на нивото на Shadow Hearts: Covenant, новото издание на поредицата е заглавие, което няма да разочарова никого.

THE WORLD OF GAMES

Пинг понг от Rockstar

Създателите на "Grand Theft Auto" – една от най-популярните и може би най-скандалните игри на пазара се захващат с нов, още по-противоречив проект: електронен тенис на маса за Microsoft Xbox 360. Да, правилно прочетохте – тенис на маса. Ще можете да разцъкате топчето само и единствено на конзолата на Microsoft. Графиката ще е убийствена (доколкото може да се прецени от скрийншотовете) и ще използва в максимална степен хардуерната мощ на видео модула на Xbox 360. Очаква се да излезе към края на месец май на цена от около 40 долара.
Едва ли едно такова заглавие ще продаде същите бройки като "GTA". Пинг-понгът е завой на 180 градуса спрямо предпочитаните до момента жанрове от Rockstar. И като такъв е интересен за публиката и объркващ за традиционните им критици.
От компанията разчитат, че динамиката на играта, ако е пресъздадена достоверно, може да закове доста хора пред конзолите. В състезателни мачове топчето се движи с над 150 километра в час и е истинско предизвикателство това движение да бъде симулирано във видео игра. Но при успех ще бъде доста зрелищно.



ТЕХНОЛОГИИ

Wi-Max карти от Intel до края на годината

Intel са ускорили плановете си за производство на Wi-Max карти за безжична връзка и вместо през 2007 ще ги изведат на пазара още през тази година. Wi-Max се смята за технологията-наследник на Wi-Fi. Добрият стар Wi-Fi предоставя бърза безжична връзка, но с ограничено до няколко десетки метри покритие. Wi-Max ще е с доста по-голям обхват, от няколко километра в градските зони, до петнадесет и повече километри на открито. От Intel търпеливо работят по внедряването на новата технология. Пилотни, тестови мрежи са стартирани в Индия и Испания и засега резултатите са оптимистични. Производителят се труди и върху комбиниран чип, който ще съвместява Wi-Max и Wi-Fi. До няколко години се очаква двете технологии да се слеят.

Какво играят геймърките?

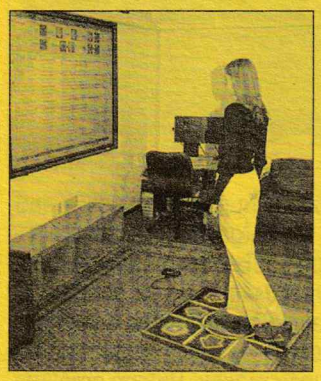
Наскоро в Сан Франциско бе проведена международна конференция Women in Games, на която бе установено, че няма точен отговор на въпроса какво играят жените. Все пак има две основни групи (враждуващи помежду си), които очертават основните тенденции на нежното геймърство. От едната страна са почитателките на малките, обикновени игри – пасианси, тетрис, пъзели.

За тях е важно играта да се усвоява бързо, да изисква гъвкаво и рационално мислене, да може да бъде започвана и спирана по всяко време. Тези игри обикновено отнемат няколко минути за научаване на правилата, но за достигане на майсторски резултати, се изисква ежедневна практика. На другия фронт са мацките, които не отстъпват по нищо на който и да било фанатизиран хлапак. Цъкат стратегии и 3D шутъри по всяко време и събират фрагове като полски цветя. Една от най-известните групи, съставена изцяло от жени, която жъне победи в Интернет пространството и по професионални турнири, се казва Frag Dolls.
Все пак, те играят различно от мъжете, по-организирани са, по-вероломни, поставят капани, знаят всяка re-spawn точка на терена и чакат до нея с нещо мощно и убийствено в ръце. Хардкор геймърките от Frag Dolls не отричат важността на по-обикновените игри. Напротив – те смятат, че чрез тях в нета могат да се привлекат повече жени, част от които после да се насочат и към екшън игрите.
Малко статистика. На геймсървърите на Microsoft (на които се играят карти, "Не се сърди човече" и други масови игри) 70 процента от посетителите са жени. В глобален план изследвания на Entertainment Software Association установяват, че 44 процента от онлайн геймърите са от нежния пол, но те прекарват 57 процента от общите човекочасове в мрежата. В онлайн света Second Life цифрите частично потвърждават горното изследване – 24 процента жени, но 43 процента от времето е тяхно. Те предпочитат да строят и събират неща в градовете и да развиват героите си в социален план, но понякога се пускат и в батални сцени и то доста успешно.

MS-WORLD

Скоро ще браузваме и с крака

Microsoft ще се опитат да ни спестят болките в китките, предизвикани от продължителното боравене с мишката и/или клавиатурата при скролване на дълги текстове, разглеждане на галерии с изображения, проверка на електронната поща и други повтарящи се действия.



За целта в тайните лаборатории на компанията се подготвя ново командно устройство, което ще бъде управлявано с крака. На пръв поглед, то прилича на шарено килимче, с нарисувани върху него стрелки и бутони. В зависимост от това къде сте стъпили, към компютъра се подава съответния код и той реагира на желанието на краката ви. Много е вероятно нетрадиционното устройство никога да не достигне до пазара.

Microsoft харчат милиарди долари в изследвания на технологии, които биха могли да се окажат интересни, но така и не става нищо от тях в крайна сметка. Всяка година Microsoft организират международни изложения, на които луди учени от всички страни показват идеите си.

Microsoft тестват Windows Live search

Microsoft са се заели да догонят конкурентите от Google и Yahoo, които са далеч напред от тях в търсенето.

Windows Live Search е едно от ключовите уебприложения в новата интернет стратегия на компанията от Редмънд. Търсачката, както и целият уеббазиран пакет от услуги – мейл, кратки съобщения, антивирус, могат да бъдат тествани на live.com – сайтът на Windows Live.

Новостите са не толкова в намирането на търсената информация (където е спорно дали могат да надминат Google), а в представянето на намерените данни. Има слайдер, чрез който потребителят може да избере колко информация да вижда за всеки намерен адрес. Всички резултати се показват на една страница, която динамично се обновява при скролване, вместо да се зарежда всяка отделна порция в нова страница.

Идеите са интересни и тестването си заслужава, макар че търсачката е още в Beta версия. Microsoft са далеч след Google и Yahoo с едва 11 процента от търсенията. Конкурентите им общо държат 70%. Windows Live Search е оръжието, с което те ще се опитат да променят съотношението между цифрите. След като бъде официално обявен (някъде през лятото на тази година), Windows Live Search ще замени MSN Search на сайта на Microsoft и ще стане основен енджин за търсене на компанията.

WWW клипборд

По време на конференция на топ Интернет разработчици Рей Оузи – технически директор на Microsoft, направи представяне, което изненада приятно зрителите. Демонстрираната технология е привидно елементарна (поне от гледна точка на потребителя). Тя пренася добре познатата copy/paste функционалност за сложни съставни данни между различни приложения (например графики и таблици от Excel в Word) в Интернет пространството. Представете си как трябва да попълните поле по поле личните си данни в някой електронен магазин, но вместо това копирате наведнъж един запис от адресната книга на персоналния си компютър. И всичко е готово. Или прехвърляте данни, настройки, предпочитания така, както оригинално са били форматирани, от един сайт на друг.

Интересното е, че новият клипборд на Microsoft използва Java Script и други свободни технологии, което прави възможно използването му на различни от Microsoft платформи. Дори по време на представянето Рей Оузи използва безплатния браузър Firefox, а не Internet Explorer. Не е за вярване, нали? И за капак на всичко от Microsoft смятат да предоставят технологията не само безплатно, но и под Creative Commons лиценз.

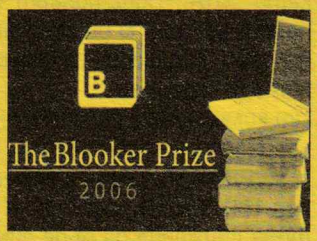
Конференцията O'Reilly е годишно събитие, което събира най-добрите сред уебразработчиците. Те дискутират възможностите за създаване на съвместими интернет решения, базирани на софтуер с отворен код. Отношението на Microsoft към отворения код винаги е било, меко казано, резервирано. Затова сегашната им инициатива буди разнообразен букет от емоционални реакции.

Някои от наблюдателите виждат дългоочакваната промяна в мениджмънта на Microsoft, други в поредните дълбокомислени стратегически ходове. Повечето професионалисти приветстват новия софтуер и са готови да приемат подадената ръка и да работят съвместно, но остават с едно наум и смятат, че от Microsoft все още дълго ще трябва да доказват своята позиция по отношение на отворения код.

WE HAVE A WINNER

Състезание за блог романи

В ход е първият конкурс за романи, които са произлезли от интернет блогове. Състезанието е известно като Blooker Prize (от Blog – уеб-лог и Book - книга) и в него могат да участват хората, които са превърнали онлайн хобито си в нещо по-сериозно.



През последната година уеб-логовете (или блогове) добиха сериозна популярност по света. Смята се, че в момента има над 60 милиона от тях. Те засягат всякакви теми, които са вдъхновили създателите им и които са успели да привлекат съответната публика. Някои от авторите са станали толкова популярни, че накрая са издали и печатна версия на творенията си.

Конкурсът е стартирал с 89 номинации, от които след пресяване са останали 16. През април ще бъде избран победителят. Състезанието е обособено в три категории - фантастика, не-фантастика и комикс. Победителите в две от тях ще вземат награди от по хиляда долара, а само един ще получи големият приз от две хиляди. Не е Грами, но начинанието е младо и тепърва му предстои да набира популярност и наградни фондове.

Сред номинациите може да се види дневникът на една проститутка, както и гайд за евтините кафенета в Лондон. В журито ще участват известни американски издатели и писатели (Робин Милър, Пол Джоунс, Кори Доктороу).

THE DARK SIDE

Apocalypse Crew признават вината си

Членовете на известна пиратска група ще бъдат съдени във Вирджиния, Съединените американски щати, по обвинения за нарушаване на авторски права, разбира се. Очакват ги до 5 години затвор и глоба от 250 хиляди долара на човек.

Дерек Борхард, на 21, Матю Хауърд, на 24, и Арън Джоунс, на 31, са събудили недоволството на американската звукозаписна асоциация RIAA с малко грубия акт на разпространение на служебни копия на неиздадени още албуми. Такива записи са достъпни на хората, работещи в музикалната индустрия, на журналистите от музикалните списания, на производителите на компакт дискове.

Попаднали в ръцете на пирати, те нанасят сериозни щети на авторите и продуцентите им, които все още не са изнесли продукта на пазара и не са реализирали никакви печалби от него. С това те стават по-опасни, а щетите по-сериозни от обикновеното пиратство.

Защитниците на Apocalypse Crew настояват, че клиентите им не са се обогатили от постъпките си, както и че не са съзнавали тяхната сериозност по времето на действията си. Тримата сега съжаляват, приемат вината си и очакват снизходителността на съда. Според адвокатите им това е единственият шанс да посмекчат посочените по-горе неприятни наказания.

Най-известният хакер преподава уроци на жертвите си

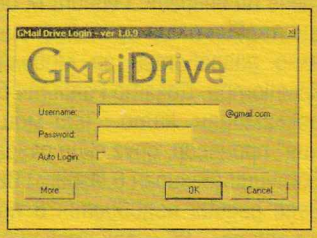
Кевин Митник е митична фигура във виртуалното пространство. Въпреки че дълго време е имал забрана да пристъпва в него. След тригодишно преследване от ФБР, през което време той вършее по сървърите на най-големите фирми и институции, известният хакер е заловен и прекарва почти пет години "на топло". В момента той е чист и има съвсем законен консултантски бизнес. Съветва по въпросите на сигурността своите бивши жертви, сред които са компании като Sun Microsystems и Motorola. Те му плащат да хаква компютрите им, да им показва слабите им места и да ги предпазва от други "лоши хора", като него... от времето преди изцелението му.

Според проповедите на Митник сложните защитни технологии вършат чудесна работа с вирусите, но не и срещу добре подготвените хакери, които знаят слабата точка на всяка компютърна мрежа – нейните потребители. Които се оказва, че са достатъчно глупави, за да споделят по телефона паролата си с непознат човек, представящ за системен администратор, колега или шеф. Разбира се, обяснява той, нещата съвсем не са толкова прости. Иска се талант, "социалното инженерство" е цяла наука. Акциите продължават с месеци, в които хакерът установява контакт и изучава навиците и дори хобитата на своята жертва, с цел постепенно да спечели доверието й. След което тя без да се усети дава доброволно желаната информация. Останалото е майсторството да проникнеш неусетно, да постигнеш това, което искаш, и да покриеш следите си.

NON-MS WORLD

Google изпуснаха тайна информация

Оказа се, че бъдещето на уебгиганта Google включва планове за огромно онлайн хранилище за файлове, в което потребителите да могат да пазят данни от различно естество. Случаен посетител попада на въпросната информация в презентация на сай-



та на Google, в която авторът по грешка е оставил личните си коментари към слайдовете.

Слухът за т. нар. GDrive отдавна се върти по чатовете, но това е първият достоверен източник, който го потвърждава. Технологията ще позволи на потребителите да имат достъп до своите документи, снимки и т.н. отвсякъде и също така ще им служи като средство за възстановяване на данните (backup) при повреда на твърдия диск на персоналния компютър.

От Google отказват официален коментар, само уточняват, че спорните бележки са изтрити и че никога не са били предназначени за широката публика. Уклончиво, също така, добавят, че работят по множество проекти, но за момента нямат нищо, което да бъде официално обявено. Технологията поразително напомня добре известните български free сървъри.

Интересно е как Google ще регулират опасностите от пиратство и в същото време ще опазят използваемостта на услугата. Може би върху това умуват в момента и затова не бързат с изявленията.

Двуядрени процесори и още нещо

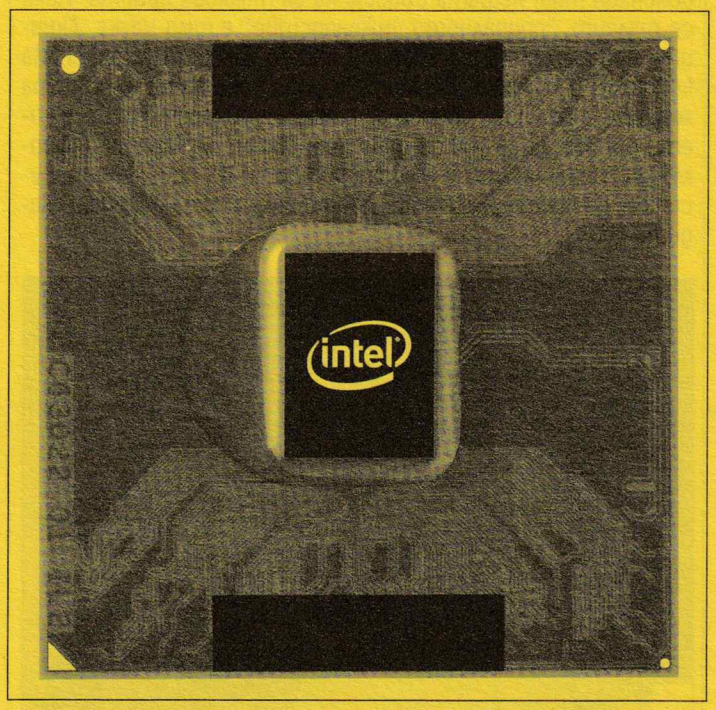
По принцип процесорите на Intel за мобилни компютри бяха просто варианти на настолните модели, които обаче работят с по-ниска тактова честота и поддържат повече режими за пестене на енергия. Pentium M беше първият чип на Intel, специално разработен за мобилни компютри. Докато Pentium4 бе рекламиран като „най-мощния" процесор, друг екип разработчици (базиран в Израел) въведе редица подобрения в по-старата P6 архитектура (Pentium Pro/II/III) и така се появи P-M (с две основни ревизии 130nm и сегашните 90nm модели с подобрена MMX производителност). Въпреки че на практика е процесор от шесто поколение, той има няколко съществени предимства в сравнение със седмото поколение на Intel (NetBrust P4) – значително по-ниска консумация на енергия и доста по-малки охладители, по-ефективни изпълнителни блокове – извършват повече работа/такт и съответно се доближават по производителност до доста „по-бързите" (като GHz) P4 модели.

Новите Core Duo са последните P6-базирани масови продукти на Intel, достойни наследници на Pentium M.

Core Duo

Досегашните Pentium M поддържаха MMX, SSE и SSE2 инструкции, разделяне на микрооперации на стандартните x86 инструкции, 32KB кеш от първо ниво (L1) за данни и още толкова за инструкции, до 2MB кеш от второ ниво и AGLT+ процесорна шина с учетворяване скоростта на данните като на P4 (до 133MHz/533QPB, 4.3GB/s). Новите Core Duo добавят SS3 и VMX (Virtualization Technology) поддръжка, микрооперации и при SSE инструкциите, както и някои други по-малки архитектурни подобрения. Като цяло производителността на Core Duo е близка до тази на Athlon64 (при работа с една и съща тактова честота), като изключим изчисленията с плаваща запетая (особено при x87 FPU-то), при които AMD процесорите са доста по-бързи.

Естествено основното нововъведение на Core Duo е второто процесорно ядро. Чрез него Core Duo предоставя същите предимства, каквито дават останалите двуядрени процесори като Pentium D и Athlon64 X2 – възможност за много по-натоварена многозадачна работа и въобще по-голяма производителност (при многонишкови приложения). Основна отличителна черта на различните двуядрени (и евентуално многоядрени) решения е начинът, по който са свързани отделните ядра с останалата част от системата (RAM и I/O периферия като видеоускорители, твърди дискове и т.н.). При Pentium D (независимо дали ядрата са изградени върху една или две силициеви пластини) ядрата са изцяло самостоятелни и просто са свързани към общата процесорна шина (все едно са два напълно отделни процесора). Цялата междупроцесорна комуникация (всяко от ядрата „проверява" дали данните, които трябва да обработва са актуални, т.е. дали другото ядро не ги е променило междувременно) за синхронизиране на кеш паметите (RAM областта е обща при всички положения) се осъществява по споделената процесорна шина, която не винаги е с достатъчен пропускателен капацитет. При Athlon64 X2 северният мост (SRQ) е вграден в процесора и всяко ядро има собствена връзка с него, която освен това е доста бърза (работи с пълната тактовата честота на процесора). Решението на проблема при Core Duo обаче е най-елегантното от трите – ядрата споделят обща шина за връзка със северния мост (като при P-D), но за разлика от P-D не са напълно отделени едно от друго, а споделят обща кеш памет от второ ниво (2MB). Тъй като освен това при Intel процесорите кеш паметта от първо ниво е дублирана в тази от второ (по-малък общ разполагаем капацитет в сравнение с A64, но за сметка на това по-опростен дизайн) – на практика няма нужда от допълнително синхронизиране. Освен това споделеният L2 кеш се разпределя динамично между ядрата – ако някое от тях е по-натоварено, то ще заеме по-голяма част от общия обем като по този начин наличният ресурс се разпределя оптимално (при P-D/A64 е възможно на едното ядро да не му достига кеш памет в момент, когато другото въобще не е натоварено и не „усвоява" напълно своя кеш). Обемът при Core Duo е същият като при P-M (2MB), т.е. второто ядро не "добавя" кеш (за разлика от P-D/A64) и ако двете имат нужда от голям обем в даден момент, всяко ще получи само по 1MB.



Core Duo се състои от 151 милиона транзистора, заемащи 90.3 кв.мм площ и се произвежда чрез най-модерната 65nm технология върху 300mm силициеви пити. Използва същия цокъл като P-M (Socket479), но с два разместени извода. Процесорната шина е ускорена от 133MHz/533QPB (P-M) на 166MHz/667QPB и е с пропускателен капацитет 5,3GB/s (съвместимият чипсет засега е единствено i945). Ядрата в Core Duo са 32-битови и еднонишкови (не поддържат Hyper-Threading). Поддържат NX-bit за защита на паметта от нерегламентиран запис (причинен от софтуерна грешка или вирус) и инструкциите на Intel за виртуални машини (VMX/VT). Тъй като виртуализацията не е от най-търсените възможности при мобилните компютри, първите Core Duo лаптопи нямат необходимата поддръжка в BIOS. VMX/VT може да намери приложение при „тънките" (blade) сървъри и сървърните ферми, при които ниската консумация и нелошата производителност на Core Duo биха били от полза.

Intel позиционират Core Duo не само като мобилен, но и ка-

то настолен процесор. Най-вероятно, за да не изглежда, че новите x86 Apple компютри, които са с Core Duo процесори, ги използват в официално неподдържан режим. Досега множество производители (Shuttle и др.) предлагаха настолни компютри с P-M, въпреки че официално те са единствено „мобилни".

Енергоспестяващите функции (EIST) в Core Duo са разширени с още един режим – DC4 (Enchanced Deeper Sleep). EIST позволява тактовата честота (и съответно захранващото напрежение) да се намаляват, когато процесорът не е натоварен. Минималната тактова честота е 1GHz (6x166MHz) – множителят остава същият като при P-M (6x133MHz = 800MHz). Освен това Core Duo може да бъде вкаран в няколко енергоспестяващи режима, при които се преустановяват различни дейности; в режим на „най-дълбок сън" се изключва и L2 кеш паметта. Режими C4 и DC4 (намаляване на захранващото напрежение до 0.5V!) действат единствено за целия процесор (т.е. и двете ядра трябва да не са натоварени). Всяко от ядрата има и отделен диод за измерване на температурата, а освен това има още един, общ диод, чрез който се следи за особено високи температури (при които процесорът направо се изключва, за да се предотврати изгарянето му).

Моделите

Предлагат се четири модела Core Duo с моделни номера T2300 (1.66GHz), T2400 (1.83GHz), T2500 (2GHz) и T2600 (2.16GHz), два модела LV Core Duo с моделни номера L2300 (1.5GHz) и L2400 (1.66GHz), както и един модел с изключено второ ядро – Core Solo T1300 (1.66GHz). Официалното тълкуване на моделния номер е следното: буквата показва „класа на консумация на енергия", а цифрите – производителността и различните поддържани технологии като по-голямото число означава по-добър (по-бърз или с повече функции) процесор като сравнение може да се прави само между процесори с еднаква буква. За буквите няма общо правило, а само таблица: T от 25W до 49W, L от 15W до 24W. Естествено има какво още да се желае от новите Core моделни номера – числата в T и L класовете сега са „разсинхронизирани" с една стъпка (166MHz), което формално отговаря на официалното тълкуване, но не улеснява потребителите (за разлика от P4/P-D/P-XE номерата, където 540/640/840/940 винаги означава 3.2 GHz). Освен това може би случайно значението на буквите при Intel е точно обратното в сравнение с това при AMD. Turion64 ML означава 35W, MT – 25W и така по азбучен ред колкото е „по-голяма" буквата, толкова по-ефективен е процесорът. Неофициалното обяснение при Intel е, че L означава LV, U ще означава ULV, а T означава Temperature.

Компютрите с Core Duo процесор ще могат да носят името Centrino Duo (а тези с Core Solo – Centrino), ако освен това използват i945GM/PM чипсет и Intel PRO/Wireless 3945ABG модул за безжична мрежа. Разликата между 3945ABG и досегашния 2915 ABG модел (802.11a/5GHz/54 Mbps, .11b/2.4GHz/11Mbps, .11g/2.4 GHz/54 Mbps) е в интерфейса – новият модул използва MiniPCIe (PCI Express) вместо MiniPCI. По този начин размерът му намалява наполовина (PCIe е последователен интерфейс с малко изводи за разлика от паралелния PCI).

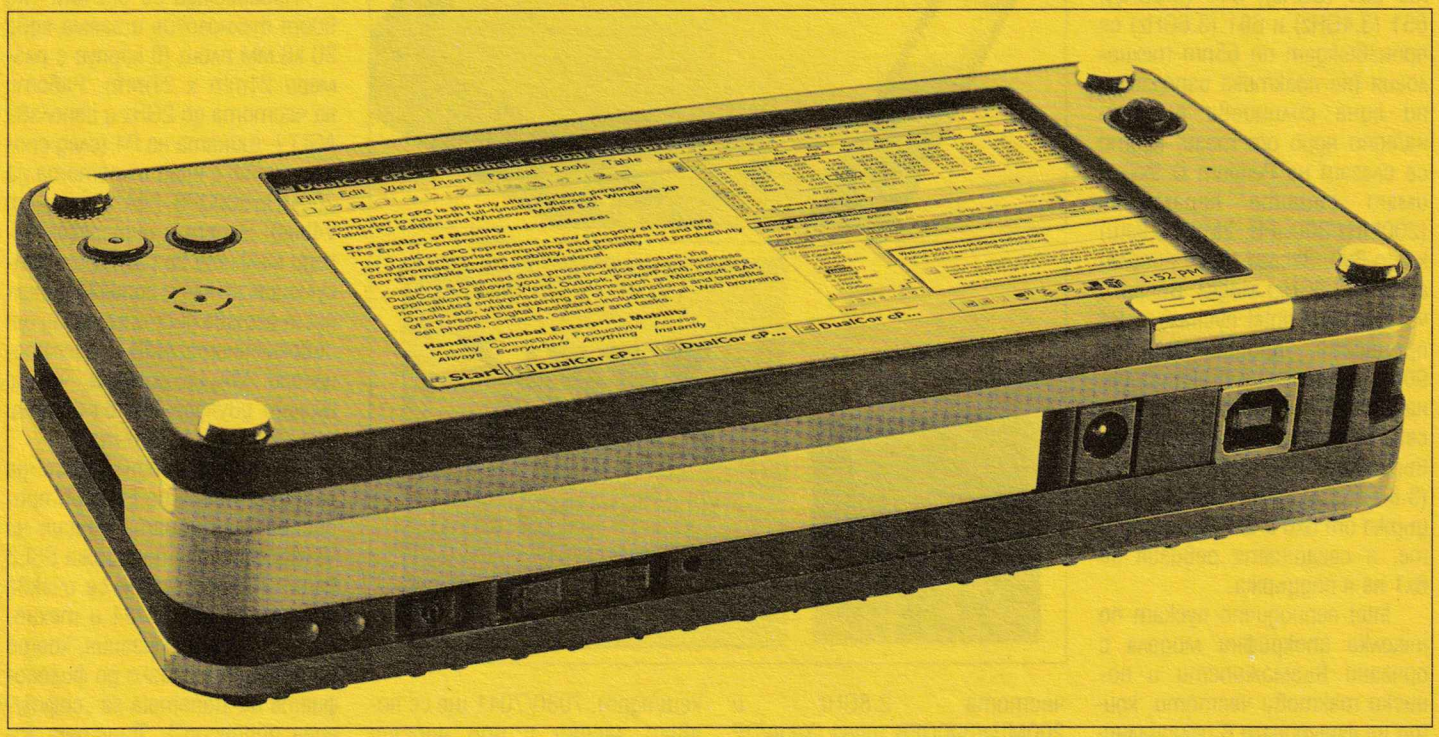
DualCor

DualCor е името на компанията, която предлага cPC – устройство с размерите на PDA (горе-долу колкото PlayStation Portable или Windows Portable Media Player). Притежава 5" екран (800x400) с писалка, два USB2.0 порта за включване на външни устройства (тип A) и един за включване към компютър (тип B), вградени високоговорител и микрофон, CompactFlash слот, 1GB RAM (DDR-II), 1GB Flash и 40GB твърд диск. Дотук нищо двойно. И процесорът му не е двуядрен, но затова пък има цели два процесора – VIA C7-M (1.5 GHz) и Intel PXA263 (400 MHz). Първият се използва за работа с WindowsXP TabletPC, а вторият – за Windows Mobile 5.0. Превключването между двата режима (пълноценно PC и PDA съответно) става мигновено, тъй като на практика и двете операционни системи работят едновременно.

Windows Mobile все още не поддържа x86 процесори, но ако се появи такава версия, някой подобен продукт би намерил идеалното приложение на Core Duo процесорите с Virtualization Technology - една виртуална машина ще работи с WinXP (TabletPC), а друга – с WinCE (Mobile). По този начин ще се елиминира вторият процесор (PXA263) като ще се намалят размерите, консумацията и цената. Друг е въпросът, че щом устройството разполага с достатъчно мощност за WinXP, би могло да му се сложат една-две програми, които да осъществяват специфичните WinCE функции като телефон и органайзер.

Pentium 4 и Celeron

Celeron D процесорите получиха NX-bit поддръжка (при



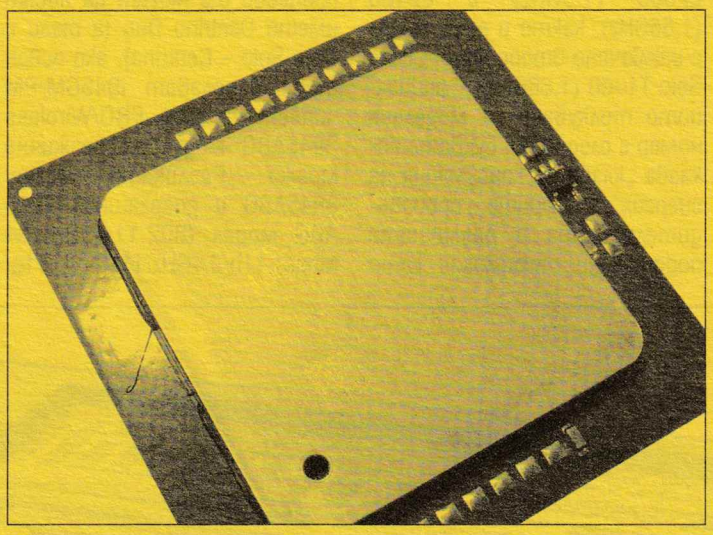
3xx-J моделите), а също и 64-битов режим на работа x86-64 (при 3x1/3x6 моделите) – Celeron D 345 (3.06GHz), 345J (3.06GHz, NX), 346 (3.06GHz, NX, x86-64). Най-бързият 355 модел (3.33GHz) се предлага единствено във вариант с NX-bit и x86-64. Celeron D (както и Celeron M) не поддържат технологията на Intel за намаляване на консумацията (EIST – Enchanced Intel SpeedStep Technology). Pentium4 5xx моделите (200MHz/800QPB, 1MB L2 кеш) също като Celeron D получиха NX-bit (5xx-J) и x86-64 (5x1, заместващи Pentium4 F).

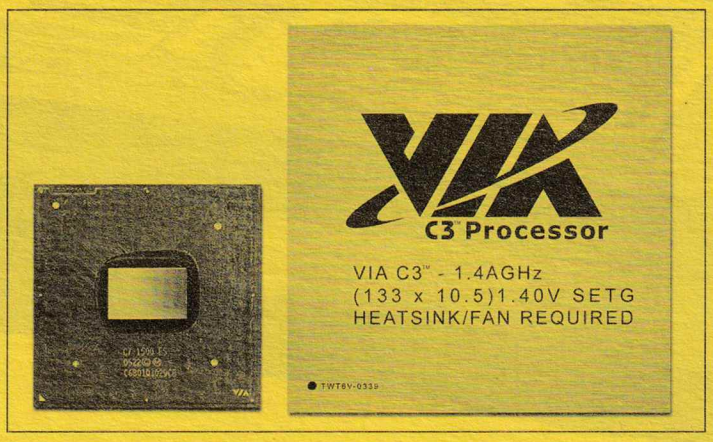
P4 5xx не поддържат EIST. Pentium4 6x0 се произвеждат по 90nm технология, а моделите 631 (3GHz), 641 (3.2GHz), 651 (3.4GHz) и 661 (3.6GHz) се произвеждат по 65nm технология (на практика използват по една силициева пластина/едно ядро от тези, които се слагат на Pentium D 9xx) и имат същите параметри (200MHz/800QPB, 2MB L2 кеш) като 6x0. Засега не се предлага 671 (3.8GHz) модел, въпреки че има 670. Intel пуснаха и P4 процесори, произведени по 90nm технология с активирана VMX/VT поддръжка – 6x2. Засега се предлагат единствено върховите 662 (3.6 GHz) и 672 (3.8 GHz) модели. EIST се поддържа от 6x0 и 6x2 процесорите, а сегашната ревизия на 6x1 не я поддържа.

Intel периодично пускат по няколко апокрифни модела с орязани възможности и по-ниски тактови честоти, които не фигурират в официалните обявления, но са с по-ниска цена. В момента актуални такива са P4 505/505J/506 (90 nm, 1MB L2 кеш, 2.66GHz; орязани възможности – Hyper-Threading и намалена процесорна шина – 133 MHz/ 533QPB вместо стандартната за 5xx серията 200 MHz /800QPB), 511 (90nm, 1MB L2, 2.8 GHz, без HyperThreading, 133 MHz / 533QPB), Pentium D 805 (90nm, двуядрен с по 1MB L2 кеш на ядро, 2.66GHz, орязани възможности – намалена процесорна шина – 133MHz/533QPB и липса на EIST) – най-евтиният двуядрен процесор (~150$). P-D 805 запазва поддръжката на NX-bit и x86-64, характерни за P-D 8xx серията.

Xeon и Itanium2

90-nm Xeon (DP) процесорите достигнаха 3.8GHz (с 2MB L2 кеш, 200MHz/800QPB шина, EIST/DBS – Demand Based Switching, NX-bit, HyperThreading и x86-64). Intel пуснаха и двуядрен 90nm модел Xeon DP с по 2MB L2 кеш на ядро (90nm P-D са с по 1MB/ядро), тактова честота 2.8GHz и 200MHz/800QPB шина. Xeon/DP моделите са предвидени за работа при дънни платки с до два процесорни цокъла (съответно 2 или 4 ядра общо). XeonMP моделите са предвидени за работа при до четири цокъла като първоначално шината им беше 100MHz/400QPB (при 130nm моделите) и се споделяше от 4 процесора. 90nm XeonMP въведоха 166MHz/667QPB шина и намалиха броя процесори до 2 (т.е. на практика станаха XeonDP), като 4-цокълните платки използваха северен мост с две отделни шини (Intel E8500). 90nm XeonMP достигнаха 3.66GHz (с 1MB L2 кеш, EIST/DBS, NX-bit, HyperThreading и x86-64) и 3.33GHz (с 1MB L2 и 8MB L3 кеш). Скоро се очакват 90nm двуядрени XeonMP добавящи и VMX/VT. Ще се предлагат четири модела: 7020 (2.66GHz, 166MHz/667QPB, по 1MB L2 кеш/ядро), 7030 (2.8GHz, 200MHz/800QPB, по 1MB L2 кеш/ядро), 7040 (3GHz, 166MHz/667QPB, по 2MB L2 кеш/ядро) и 7041 (3GHz, 200MHz/800QPB, по 2MB L2 кеш/ядро). 7030/7041 ще се появят заедно с нов чипсет E8501 (поддържащ 200 MHz / 800QPB).





Itanium2 (64-битов процесор, несъвместим с x86) все още се произвежда единствено по 130nm технология (дебютът на 90nm моделите се отлага неколкократно) и намира приложение във все по-тясна пазарна ниша (единствено HP го използват по-усилено и то като имаме предвид, че Itanium е обща разработка на Intel и HP). Itanium2 достигна 1.66GHz с 9MB L3 кеш (256KB L2 и 32KB L1) и 166MHz/667QPB 128-битова шина, 10.6GB/s (Pentium/Xeon/Celeron използват шина с ширина 64-бита; A64/Opteron също, но вградена и работеща на доста по-висока тактова честота).

VIA и Transmeta

VIA пуснаха в продажба най-новия си процесор C7 (и C7-M за мобилни приложения). Той се явява далечен наследник на IDT WinChip и съответно на VIA C3. Новият C7 добавя поддръжка на SSE2 и SSE3 инструкции, NX-bit, пълноценен x87 FPU модул. Освен това C7 поддържа технология за пестене на енергия и има няколко специализирани модула за криптиране на данни (PadLock Security Engine) и генератори на случайни числа (RNG), 128KB L1+128KB L2 кеш (общо използваеми 256KB) и конвейер с 16 етапа на обработка.

Произвежда се от IBM по 90nm технология и заема едва 30 кв.мм площ (в корпус с размери 21mm x 21mm). Работи на честота до 2GHz и използва AGLT+ шината на P4 (след споразумение с Intel) с честота до 200MHz/800QPB (VIA я наричат V4bus). Чипът е интересен заради малките си размери и консумация, но като производителност остава доста по-назад от съвременните AMD и Intel процесори. VIA са обявили, че ще пуснат двуядрени и 64-битови процесори през 2006-та.

Transmeta продължават да развиват своите Efficeon процесори (най-новата версия на VLIW софтуера поддържа SSE3 като в скоро време се очаква поддръжка на x86-64 и технология за виртуализация, което по принцип е близко до философията на Transmeta за „софтуерен процесор"). Transmeta лицензираха своята LongRun2 технология за пестене на енергия на водещите японски полупроводникови производители, а по-късно смятаха да лицензират Cursoe процесора на китайска фирма, но изглежда, че плановете се преустановиха заради експортните регулации на САЩ относно високите технологии.

Конкуренти на VIA и Transmeta с подобни x86 продукти са AMD (GeodeGX серията, закупена от National Semiconductor, наследник на Cyrix 5x85/MediaGX) и SiS (System-on-Chip SoC 55x базирани на Rise mP6 ядро).

Стоян Спахиев

imperiaonline.org

Ето че към групата на българските онлайн игри се присъедини едно ново име – imperiaonline.org. И макар статистиката да сочи 26 януари 2006 за дата на нейната поява, всъщност се играе от края на миналото лято. Популярността на играта в глобалното виртуално пространство е и причината да потърся създателите. Това са Доброслав Димитров – идеен проектант и Мони Дочев, написал програмния код.

Авторите не крият, че преди да се захванат със собствен проект са играли няколко месеца друга онлайн игра, която се води и за първата по рода си у нас – bulfleet.com. Дори известно време оглавяват челните позиции в класирането на една от вселените. Зарибяването по космическата стратегия дава на Добри убеждението, че не само той се кефи на подобни забавления. Оттам и ентусиазма да трансформира опита си на геймър, изиграл всички класически стратегии и да вложи познанията си по военна история, описвайки един нов свят. След четири месеца документацията на imperiaonline е готова и Мони се захваща с програмната реализация. Така се стига и до 23 август, когато стартира бетата. За тяхна огромна изненада интересът от страна на желаещите да се включат в надпреварата е огромен. И излиза

извън пределите на родината

Мони сподели, че първият ден след старта на бетата е следял със свито сърце броя на регистрациите. "Молех се сървърът да издържи".

И двамата знаят за интереса към проекта им по предварително записалите се във форума, но никой не е и помислял, че ще има толкова желаещи. Въвеждането на свят 2 също става по-рано от предварителните им планове. Ако през лятото е имало 400 хиляди презареждания на ден, то в момента цифрата е набъбнала до милион и 800 хиляди. "В пиковите часове онлайн са около 1000 души, в сутрешните часове не падат под 200." Тези думи на Мони ме карат да гледам невярващо. Невероятно ми звучи и това, че imperiaonline е сред най-играните заглавия от жанра според водещи международни класации. Това е възможно благодарение на факта, че играта е достъпна и на английски език или казано с цифри – регистрираните потребители са от 105 страни. "И един от Ватикана имаме дори" – смее се Добри.

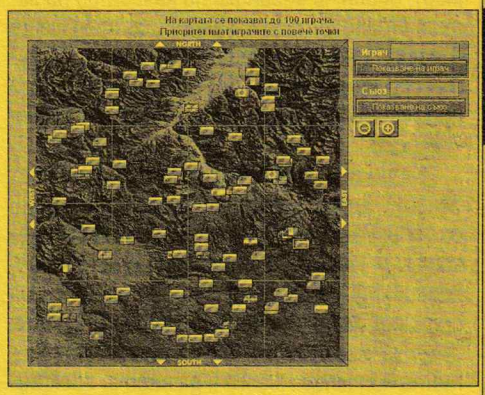
Кое прави imperiaonline толкова популярна? От една страна, това е

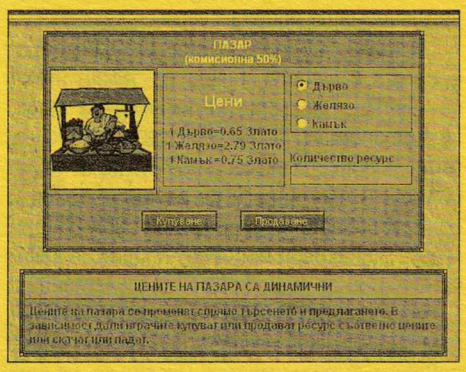
високата степен на реалистична интерпретация

"Тук нищо не е случайно" обобщава взаимовръзките Добри. И наистина не можеш да излезеш срещу елитна кавалерия със стрелци, защото и в реалността това би довело до загуба. Не можеш да си позволиш и многобройна армия ако не си икономически развит, за да поемеш издръжката й. Зависимостите са изброени и описани в ръководството към играта, чийто обем би разколебал геймърите, търсещи онлайн забавления, при които мисленето не е част от играта. "18+ е възрастовият таргет на imperiaonline" обобщава Мони демографските параметри на аудиторията.

Всъщност играта предлага различни варианти на развитие. По-миролюбивите играчи (известни като фермери) залагат на мирна еволюция посредством силна икономика, а воините – на битки. За изхода на дадено сражение играещият разполага с военен калкулатор, за който Добри е категоричен, че е уникален като реалистична симулация. Признавайки незнанията си по военно дело, приемам казаното от него за вярно, тъй като е подплатено с редица примери от реални военни действия.

Като цяло империя се гради с постоянство и с правилно разпределение на наличните ресурси. "Важното е да има инт-





рига" смеят се създателите. Предоставили са на потребителите

множество различни инструменти

с които да изградят своята империя. Например пазарът е динамичен и се основава на правилата, по които работи реалната борса. В зависимост от дадена ситуация играещият може да пренасочи и преразпредели ресурсите. И игра на заровете има – за бързи пари.

Уви, мястото не е достатъчно, за да ви разкажа и за други интересни подробности и тънкости, касаещи геймплея и военното дело. Но всеки може лично да се убеди в правотата на казаното от мен. Имайте предвид задължителните четири часа почивка на ден, за да няма денонощни дежурства на някой акаунт. Друг пример за fair play е, че след обявяването на война двете страни разполагат с осем часа, за да подготвят стратегиите си. Така фактът, че действията се развиват в среда на букви и цифри, е омаловажен, тъй като идеята на imperiaonline е да предложи качествена виртуална симулация и управление на империя. От вас се иска да си представите, че сте Александър Македонски и да превземете света.

desi|re

Кинорежисура на домашното PC

В последните години цените на видеокамерите паднаха доста здраво. Аналоговите модели са на смешни суми, а цифровите със съпорт на последните кодеци и технологии (MPEG4 например), освен че догониха по качество на записа стандартните модели, се предлагат в адски много вариации – от чист любителски за по-малко от стотина евро до професионални големи модели за десетина хиляди.

Като добавим и възможността на повечето цифрови фотоапарати и телефони да записват кратки клипчета, можем спокойно да кажем, че снимките отстъпват позицията си за предпочитан пазител на спомени пред видео етюдите. В крайна сметка всеки може да натисне червенето копченце Record и да насочи обектива в желаната посока.

И така, нащракали сте някаква поредица от клипчета, някои по-дълги, някои по-кратки. Запалени по последната мода, сте се опитали да заснемете с Fraps клипче на любимата елфка от WOW по оскъдно облекло в опитите ѝ да размаже крави и орки. И изведнъж като мокра риба в лицето ви зашлевява просветлението – клипчетата ви са меко казано недоклатени.

На този от купона на гаджето има седем минути как някакво непознато гейче повръща в тоалетната. Оказва се, че сте забравили да изключите камерата, докато е била на скаличката срещу вас по време на едно от шмугванията ви в храсталаците на прехода ви до Мальовица и сега всичките ви познати знаят как изглеждате по време на запек и т.н., и т.н., и т.н.

Или пък просто им липсва артистичността, за да влязат в графа изкуство. И в двата случая изходът е само един – да вземете голямата ножица и да ги пообработите. Няма да имам мястото, за да се спра стъпка по стъпка на всяка една от операциите, най-малкото защото те са доста различни в зависимост от желания краен ефект. Затова ще се опитам да ви дам принципни насоки и съвети.

BUDGET SOLUTION: WINDOWS MOVIE MAKER (WMM) 2

Идва с всяко копие на Windows XP. Това е най-лесният и близък за вас вариант да подредите и класифицирате клиповете си, и да ги пообработите, за да стават за гледане не само в алкохолизирано състояние. С негова помощ можете да комбинирате различни видеофайлове, за да получите многопластова визия, или пък да добавяте аудиофайлове и най-обикновени картинки в различен формат (Jpeg, BMP, TIF и т.н.), за по-добър ефект към вече готовите клипове.

За да въведете файловете с видео, картина и звук:

1. Във File менюто кликнете на Import into Collections.

2. Във File name, въведете пътя и името на файла, който искате да вкарате, след това кликнете на Import.

3. Ако искате видео файловете да бъдат разделени на по-малки клипове, цъкнете на Create clips for video files кутийката.

Създава се нова папка с колекция за всеки видео файл, който импортвате в WMM. Всички оригинални сегменти се запазват и в оригиналната си папка. Ако пък искате да импортнете няколко файла наведнъж, просто кликвате на първия и след това с Shift или CTRL избирате останалите, също както в Windows

Сега вече можете да обработите всеки един от тях поотделно, за да постигнете желаните ефекти и последователност в storyboard/timeline прозореца. Също така можете да разгледате всеки един клип кадър по кадър, да добавите застъпващи се сцени или да отрежете ненужните. Веднъж приключили с обработката на всеки един от елементите, идва най-важната част:

Превръщането на проекта във филм

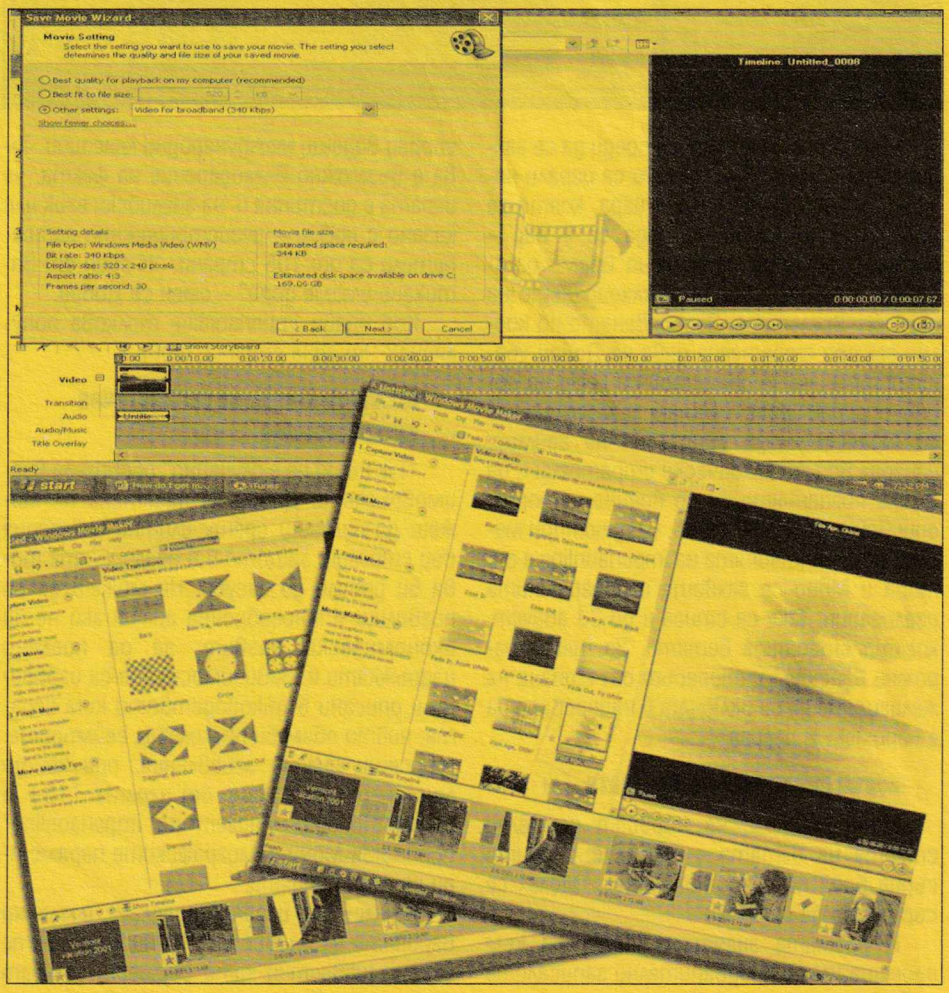
Можете да запазите проекта си като филмов файл (.wmv или .avi), използвайки Save Movie Wizard. В този момент всички сегменти от проекта ви от storyboard и timeline прозореца се кодират като единичен медиа файл, готов за разпространение и показване пред хора (а и доста по-удобен за пренос от десетина отделни парчета).

Готовият продукт трябва да има следните характеристики, за да се хареса на публиката:

1. Изрежете всичко ненужно - за вас може да е забавно да гледате тричасовия бал на дъщеря/сестра си, но за останалите и един 30-минутен клип е предостатъчен.

2. Изберете подходящата музика, но не забравяйте, че тя все пак си остава фон, не я натрапвайте.

3. Подредете нещата така, че да са смислено свързани. Наистина ще ви трябват известни тренировки, докато

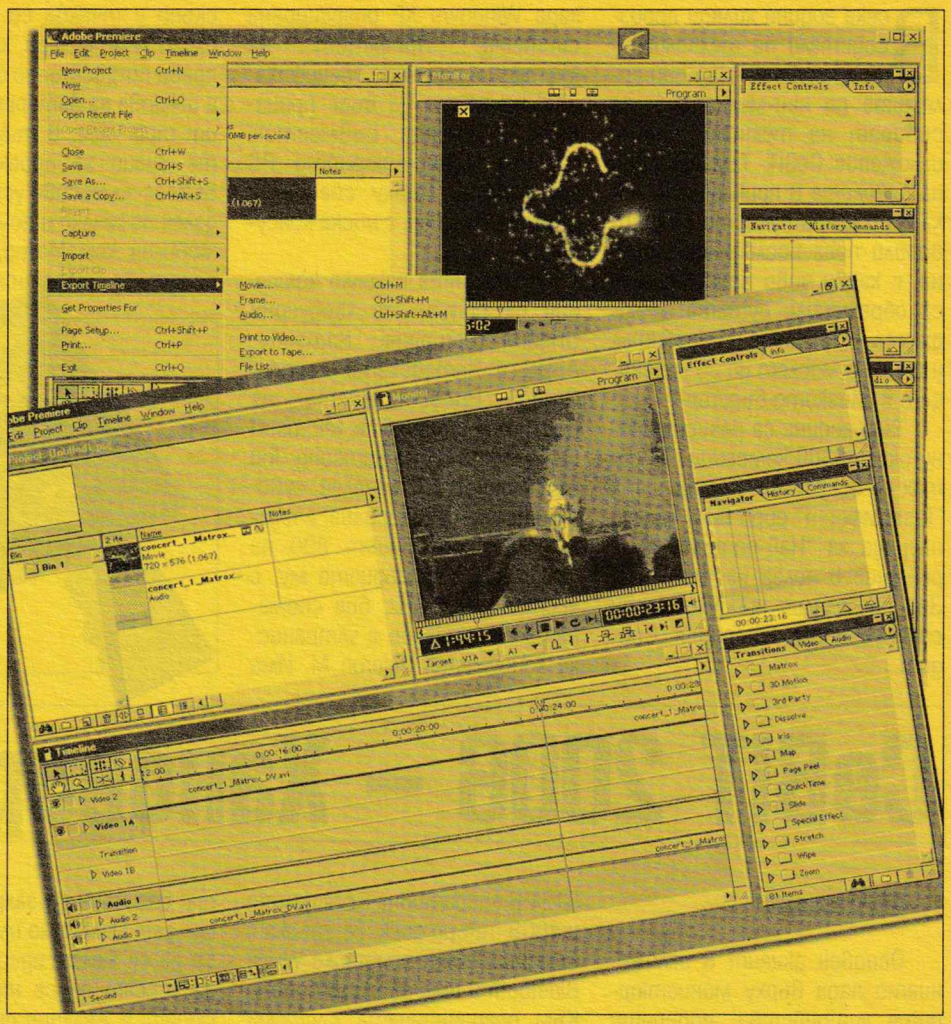


превърнете несвързаните кадри в история и поне още толкова, докато тази история започне да става смислена, но все пак се постарайте. Навързвайте снимките така, че да преливат плавно една от друга (морето и слънцето, заменени веднага от няколко power slide-а със скейт пред паметника на Съветската армия, следвани от тиха сцена на теб и гаджето пред камината е типична проява за несвързаност и лош вкус).

4. Част от магията е в самия процес на снимане. Треперещите ръце, неразбирането на думата "Контражур" и липсата на усещане за запечатване на правилния момент са първите врагове, с които ще трябва да се справите, и за които няма да можете да се оправдаете с несъвършенството на техниката. А и преди да качите на някой от фрий сървърите поредния клип от типа "Келеши дебилеят в класната стая по време на междучасие" сериозно се замислете дали искате да сте един от хилядите или можете и повече.

WMM 2.0 НАКРАТКО

Плюсове: Безплатен (идва с операционната система), лесен за употреба, малко бъгове.
Минуси: Недостатъчно мощен за професионални нужди.



PRO SOLUTION: ADOBE PREMIERE 6.5

Последната версия на Adobe Premiere е възможно най-добрата комбинация от професионалност и интерфейс в помощ на потребителя, което разширява функциите на програмата почти до безкрайност. Добавени са възможности за real-time preview и едитор за субтитри. Не е нужно да качвате предварително на харда си клиповете – можете да ги сваляте директно от аналогова или цифрова камера и да работите директно върху носителя. Опциите за обработка позволяват работа с почти всички видео формати, а енкодингът се разпростира от MPEG-1 до 4.

Екранът за обработка на Premiere 6.5 се състои от поредица от подвижни прозорци, в които можете да правите video preview, както и стандартните timeline и storyboard подреждания. Почти всички операции могат да се извършват с простата drag&drop функция с помощта на доста удобни и интуитивни бутони. Можете да добавите не само саундтрак и преливане на сцените, но и адски много ефекти, познати ни от Photoshop, както и вече споменатата опция за субтитри. Когато сте приключили, можете да експортнете готовия проект в произволен видео или DVD формат (а как да си направим и рипнем DVD, можете да прочетете в брой 3 на PC Mania за тази година).

Най-полезната от всички новодобавени функции на Premiere 6.5 си остава опцията за real-time preview. Тя ви дава възможността още в самия процес на обработка, преди да сте пуснали за рендиране финалната версия, да видите как ще изглежда филмът ви и да нанесете корекции ако има нужда, което в сравнение с WMM е огромно пестене на време и ви спестява доста досадни часове в правене на едно и също. За първи път тази функция се появява в софтуер (досега беше възможна само със специален и доста скъп хардуер). Въпреки че има доста програми за редакция и добавяне на субтитри и заглавия, повечето не са интегрирани в самия софтуер за обработка, а тези които са, не са достатъчно мощни. А именно добре направените надписи във филма ви могат да го разграничат от тоновете аматьорско порно... упс, от аматьорските продукции. Новият Title Designer, включен в Premiere 6.5, предоставя доста от опциите на Illustrator и Photoshop за оформление и дизайн на текст. Разполага с над 90 шрифта и още толкова опции за тяхното оформление, за да паснат най-добре на филма ви.

И за да е пълна картинката, в нета гъмжи от стотици фенски и професионални софтуерни разширения за ефекти, а разработените и дистрибутирани от Adobe се продават отделно като After Effects. В основния пакет влизат само пет (channel blur, blend, lightning, ramp и twirl) но и с тях Premiere 6.5 си остава решението, даващо най-много свобода за любителите киноматографи. Ако сравним Adobe P 6.5 с WMM, то е като да поставим рамо до рамо Windows Paint с Photoshop.

Единственото, което може да ви спре да го използвате, е цената, която поне за нашите условия е драматично висока и ако някои родни клонове на компании бяха вложили повече усилия за разработване на съобразена с региона ценова политика, вместо да гонят вещици и ошашавени фирмени чиновници, то нямаше да има отделни секции за софтуер по различни "ъндърграунд" сайтове, но това е друга тема.

Втората основна спънка е хардуерът. Освен мощна машина, дори и за любителска кинематография, ще имате нужда от доста гигабайти свободно дисково пространство, а е най-добре Premiere заедно с всичките ви проекти да е на отделен партишън, на който да правите и по едно копие, в случай че нещо забие PC-то по време на работа. Все пак, това си е професионален софтуер, замаскиран зад любителски интерфейс и си остава един от най-добрите на пазара.

Георги Панайотов

ADOBE PREMIERE 6.5 НАКРАТКО

Плюсове: Лесен за използване, мощен и с много опции за редактиране.
Минуси: Високи системи изисквания, множество бъгове, водещи до забиване и увисване на системата, висока цена.

CeBIT 2006 – Ханновер

Всяка година хиляди производители на технологични продукти – от най-големите до най-малките – се събират на технологичното изложение CeBIT. Там, подобно на дяволите в приказката, показват какви пакости са сътворили през последната година, с какви нови произведения са обременили душата и бюджета на масовия потребител и с какво мислят да го изненадат в близкото бъдеще.

Тази година са регистрирани около 6300 компании. 17 от тях са български. Компанията "Газкомфорт" дори вече получи награда за "Най-оптимално IT решение в полза на клиента". Зад спечелилия продукт стои софтуерната компания Сийдот.

кара Windows XP операционна система. Проектът на Microsoft е по-скоро спецификация, по която да бъде произвеждан Origami съвместим хардуер. Миниатюрното PC ще работи върху специален процесор на Intel, с ниска консумация.

В момента няколко компании се потят по хардуерни Origami решения. Samsung, ASUS и китайската Founder Group. Представянето на CeBIT от страна на Microsoft бе с модела Q1 на Samsung. Той има 7-инчов TFT дисплей, чувствителен на докосване, разделителна способност 800 на 480 пиксела. В сърцето му, с честота 900MHz, бие споменатият процесор с ултранска консумация Celeron M. Има скъпо е (очаква се да струва около 1200 долара, което не го прави по-достъпно от лаптоп) и изкарва на батерии не повече от три часа. В първоначалните визии за проекта става въпрос за масово устройство, далеч по-малко и по-евтино от мобилен компютър, което да осигурява непрекъсната рабо-

графиката и векторните пресмятания, е напълно достатъчно, за да предизвика копнеж и нежни сърдечни чувства.

При обикновения посетител, презентаторите на IBM постигат същия ефект с помощта на създавано в реално време 3D изображение на тупящо човешко сърце. То може да бъде въртяно и наблюдавано от най-различни ъгли, а части от него да стават прозрачни, така че да да се вижда вътрешността.

Cell чипът е създаден съвместно от IBM, Sony и Toshiba. Има доста възможности за употребата му. Това, което е сигурно, е, че ще бъде използван в геймконзолата Sony PlayStation3.

Като стана въпрос за

UMPC (моля?)

Основен акцент в изложението пада върху миниатюрните устройства, побиращи се в една човешка длан, опитващи да постигнат по-голяма производителност, отколкото настолния хардуер от преди няколко години.

След всичко, което се изговори и изписа за него, нямаме друг избор, освен да започнем прегледа с Малечко-Палечко от приказките на Бил Гейтс – проектът Origami. Origami е компютър (а не PDA) с размери, като тези на стандартното криминале с меки корици от "Славейков". Той може да под-

512MB оперативна RAM памет и 40GB твърд диск. За връзка с външния свят поддържа Wi-Fi, Bluetooth и има два USB порта. Към операционната система трябва да се инсталира т.нар. "Windows Touch Pack", който добавя малко системен софтуер и прави необходимите модификации, за да може удобно да се работи с екрана, чувствителен на докосване. В Windows Vista се очаква тези функции да са вградени.

Разминаванията с виждания на Бил Гейтс са малки, но за жалост – съществени. Устройството е по-голямо от желаното (тежи под килограм, но това не е достатъчно), по-

та, без външно захранване, за цял ден. Очевидно има още какво да се желае, преди Microsoft да успеят да се наместят с Origami в желания от тях най-масов пазар. Все пак, началото на Ултра Мобилните Персонални Компютри е поставено. Запомнете това съкращение – UMPC, ще го срещате все по-често.

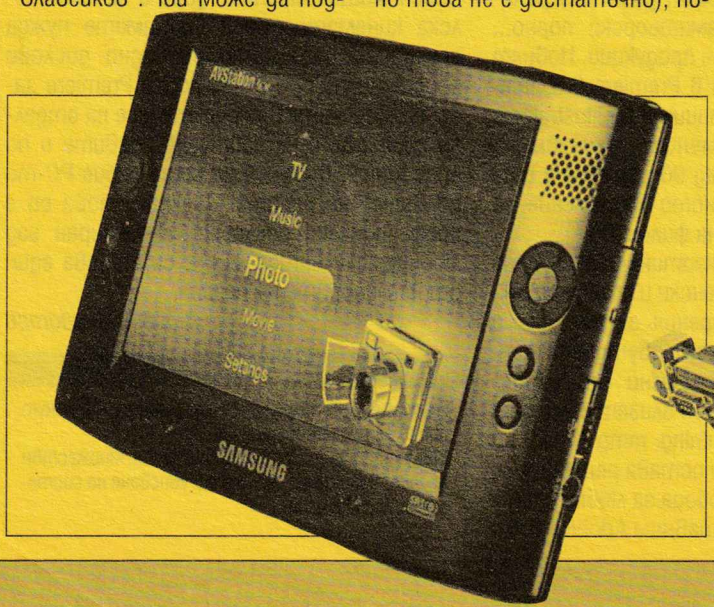
Живата графика

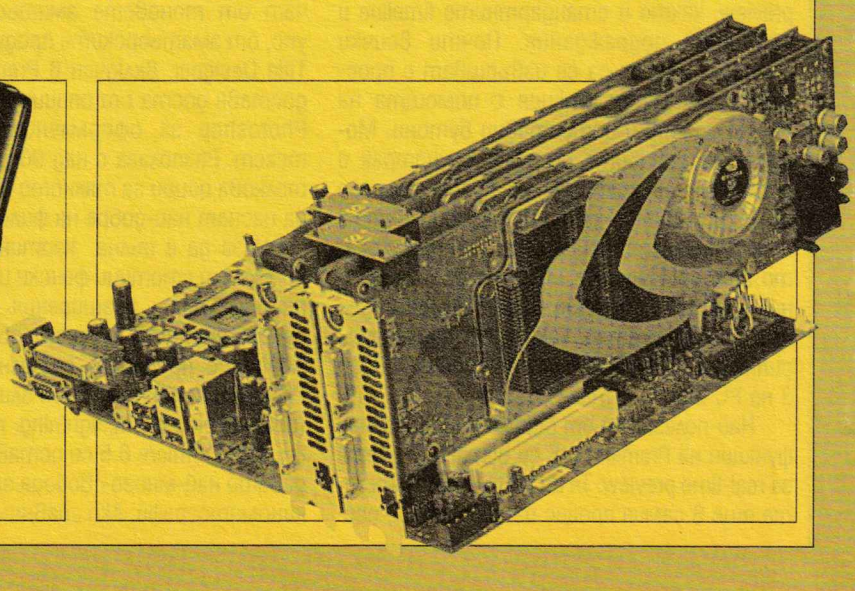
От компютърните гиганти IBM представи блейдове със Cell процесори. За хардуерните маниаци, споменаването на машина с две PowerPC 970 ядра, с осем вградени DSP модула, които да обработват

Sony, те изненадаха всички, като пропуснаха да се появят. След стратегически анализ на очакваната полза спрямо свързаните със събитието разходи, те са стигнали до извода, че тази година може и без тях на CeBIT. Е, останалите, около 6299 компании, не позволиха това да им помрачи събитието.

2x nVidia

От nVidia официално обявиха технологията Quad SLI, която ще позволи на хардгеймърите да забият до четири графични процесора на своите десктоп системи, за да работят (и най-вече за да играят)





при безпрецедентни досега графични условия – разделителни способности и визуални ефекти. Очаква се напълно функциониращо 3D при разделителна способност от 2560 на 1600 точки. Продукти с Quad SLI ще предлагат хардуерните производители Dell, Alienware, Voodoo, Falcon Northwest.

Не само PC потребителите обаче ще имат полза от новата технология на nVidia. Все повече геймъри предпочитат да играят на преносимите си компютри. С nVidia's nForce4 SLI чипсета, те ще могат да подкарат два GeForce Go 7800 GTX графични процесора на своите ноутбуци. Което значи мобилни 3D преживявания при 1920 на 1200 пиксела разделителна способност. Като начало, преносими компютри с nForce4 SLI ще произвеждат Sager, Alienware, Velocity Micro и Voodoo.

Това, което nVidia не успяха да покажат в Ханновер, са очакваните 3D графични чипове за малки устройства (телефони, PDA и др.).

Телефони (и не само)

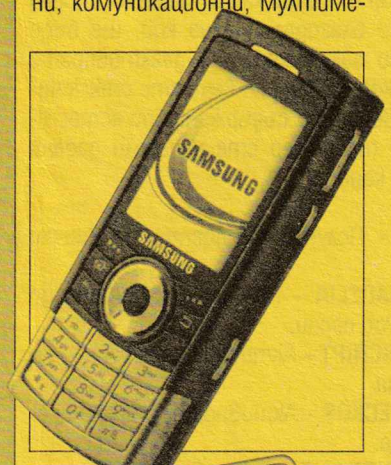
Все по-правилно е да ги смятаме за джобни, персонални, комуникационни, мултимедийни и изчислителни устройства. Те отдавна присъстват в научната фантастика ("Джена, телепортирай ме!"), а напоследък могат да бъдат засечени и на CeBIT.

N92 на Nokia довежда още

една медия до нашите GSM-и. Телефонът има вграден DVB-H (Digital Video Broadcasting for Handhelds) тунер, с помощта на който на него може да се гледа телевизия. Подобни разработки показаха още LG, Benq, Samsung.

Последните представиха и SGH-i310 – най-паметливия телефон на пазара, с 8GB вграден хард диск. Той ще работи с Windows Mobile 5.0, ще има Bluetooth, 2-мегапикселова камера и USB 2.0 интерфейс.

За тези, на които разделителната способност не им е достатъчна, е предназначен Samsung SCH B600 – телефон с 10-мегапикселова камера, за най-голям ужас на професионалните фотографи. Един друг вид телефони, но без цветен дисплей, без камера и без мултимедийни способности, също предизвиква доста голям интерес – Skype-phone моделите на NetGear и Asustek. С тяхна помощ, можете да провеждате Skype разговори без помощта на компютър. Нужна ви е само безжична Wi-Fi мрежа. Това ограничава местата, на които могат да бъдат ползвани, но пред технологията стои едно добро бъдеще, свързано с неминуемото разширяване на обществено достъпните Wi-Fi мрежи. Дали безжичните мрежи (в лицето на Wi-Max) няма да заменят GSM-клетките? Или новите телефонни услуги (3G и HSDPA) ще обезсмислят другите безжични мрежи? Предстои да видим.



Големият малък екран

От най-малките телевизори, прескачаме към най-големите. Samsung подобриха с 2" собствения си световен рекорд за широкоекранен телевизор. Новото постижение е 82". Освен с размери, той се отличава и с новаторска технология (LED backlighting), която позволява да се възпроизвеждат до 33% повече цветове отколкото досега. Първият подобен екран е произведен от NEC и също бе показан на изложението.

Най-големият телевизор в света, обаче не е най-скъпият. Там номинацията е на LG, с позлатен 72" модел. Зяпачи се събраха и пред пред далеч по-скромната им 42" плазма с вграден DVR (цифрова видео записвачка). Нейният хард диск от 80GB може да запамети към 40 часа видео. Най-удобното в нея е автоматичният запис на един час назад, с помощта на който можете се да връщате и да преглеждате минали части от програмата (например головите положения от Световното по футбол).

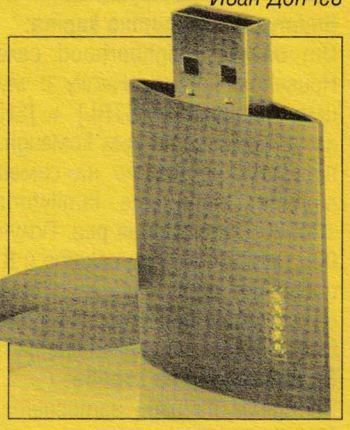
С блясък на диаманти

Не само LG са посегнали към скъпоценния камък. USB мемори стиковете, произведени от White Lake за Specs (компания, продаваща брандирани USB чипове на корпоративни клиенти), са покрити с 14 или 18 каратово злато. Топ моделите имат и вградени диаманти. За една седмица, от White Lake са получили 24 поръчки. Упорито крият кои са VIP клиентите им. Сред тях сигурно има не една знаменитост.

Собственикът на най-скъпия MP3 плейър, обаче е известен. Руско-канадският милиардер и притежател на отбор във Formula 1 – Алекс Шнайдер. Срещу 20 000 долара, на панаира той се сдоби със специално устройство, разработено за него от компанията TrekStor. Дали слуша MP3-ки на него, не е ясно. Може би само на официални събития.

Изложенията идват и си отиват. Компании и технологии се борят за надмощие. Хората продължават да продават душите си, за да имат най-новите им играчки. Които са все по-малки, с повече гигабайти и повече пиксели на квадратен сантиметър. За да си заслужава сделката. И точно когато мислиш, че вече нямаш нужда от нищо ново... идва следващото изложение. И започваш здраво да се джобиш, за да изстискаш още малко душа за продаване. Дяволска му работа!

Иван Дончев



PC CHEATS

HAMMER&SICKLE

За да можете да въвеждате кодове:
Отворете файла s3autoexec.cfg с Notepad. Добавете ред в края му и напишете wirbelwind. Отворете файла s3input.cfg с Notepad. Открийте връзките за играта и свържете console = 'X', където X е клавиша с който активирате console по време на игра.
По време на игра натиснете клавиша, който сте избрали за console. Сега въведете който и да е от следните кодове:
cheat_ap 1 – Неограничено AP.
godmode 1 – Неуязвимост за групата ви.
godmode 0 – Изключване на кода за неуязвимост.
game_noai 1 – Изключване на AI.
game_noai 0 – Включване на AI.
i_am_an_alien 1 – Включване на невидимост.
i_am_an_alien 0 – Изключване на невидимост.
cheat_showall 1 – Показват се всички врагове.
cheat_showall 0 – Невъзможност за показване на всички врагове.
getitem # – Получавате предмет # (1-675)

THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

Виртуална кредитна карта:
От изглед Neighborhood селектирайте Household Lot или Family и му изберете име. Натиснете [CTRL] + [SHIFT] + [C], за да преминете към командния ред. Ако приемем, че името на семейството е nightlife, напишете familyfunds nightlife 100000 в командния ред. Получавате 100 000 Симолеана. Ако искате и в бъдеще да добавяте нови пари към сметката си, въвеждайте familyfunds +5000 или familyfunds -5000 – за изплащане на парите.
За въвеждане на кодове:
По време на игра натиснете [CTRL] + [SHIFT] + [C]:
addNeighborToFamilyCheat on/off – Добавяте опцията "add sim to family" към менюто за интеракция.
forcetwins – Селектиран от вас бременен Sim ражда близнаци.
setHour 0-23 – Избирате време от денонощието.
agesimscheat on/off – Добавяте опцията "set age" към менюто за интеракция.
maxMotives – Всички нужди са напълно удовлетворени.
motiveDecay on/off – Включвате/ изключвате естествената неудовлетвореност на необходимостите.
showHeadlines on/off – Правите балончетата с мислите на героите невидими.
kaChing – Увеличавате семейните приходи с $1 000.
motherLode – Увеличавате семейните приходи $50 000.
aging on/off – Включвате/ изключвате състаряването.

GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DREAD LORDS

Добавете параметър "cheat" в командния ред към shortcut-а. Добавете го извън кавичките, които заграждат пътя в shortcut-а.
Пример: "C:\Program Files\Stardock\TotalGaming\GalCiv2\galciv2.exe" cheat
CTRL+[V] – Среща на обединените планети.
CTRL+[B] – Добавяте боен кораб.
CTRL+[C] – Клонирате селектиран кораб.
CTRL+[J] – Завършвате социалните проекти.
CTRL+[R] – Проучвате настоящата техника (задръжте SHIFT за всичко).
CTRL+[H] – Възстановявате селектиран кораб.
CTRL+[T] – Телепортирате селектиран кораб при курсора.
CTRL+[S] – Запаметявате играта.
CTRL+[A] – Upgrade за селектиран кораб.
CTRL+[M] – Добавяте 10 000 bc.
CTRL+[N] – Рестартирате играта с нова раса на нова карта.
CTRL+SHIFT+[D] – Увеличавате броя на представителите на раса-малцинство.
CTRL+SHIFT+[J] – Проектите на другите раси биват завършени.
CTRL+SHIFT+[B] – Увеличавате броя на различни звездни бази.
CTRL+SHIFT+[M] – Променяте разположението.

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Изберете Load Game > (заредете който и да е профил) > Options > Codes от главното меню. Въведете код по избор като използвате стрелките или геймпада. За да прекратите действието на даден код, го въведете отново.

Забележка: Статусът на всеки код се запазва във вашия профил. Така че ако излезете от играта и я заредите отново, всички кодове, които сте активирали порано, ще са все още активни (докато не ги въведете повторно в менюто за кодове). Цялото съдържание, което е било достъпно благодарение на код, ще бъде повторно заключено, ако деактивирате дадения код, освен ако вече сте отключили съответното съдържание по естествен път (например сте изиграли дадени нива без кодове).

NINESIX – Получавате достъп до всички легенди.
GRANDMACELIA – Получавате достъп до всички iPod песни.
FLIPTHESCRIPT – Активирате неограничени умения.
MARCUSECKOS – Активирате неограничено здраве.
STATEYOURNAME – Получавате достъп до всички Beat Down герои.
WORKBITCHES – Получавате достъп до всички Beat Down арени.
SHARDSOFGLASS – Получавате достъп до всички графити от черната книга.
DOGTAGS – Получавате достъп до всички ъпгрейди за битка.
SIRULLY – Получавате достъп до всички концептуални скици.
DEXTERCROWLEY – Получавате достъп до всички филмчета.
IPULATOR – Получавате достъп до всички нива.

CONSOLE CHEATS

BLACK (PS2)

За достъп до BFG (M249 SAW) в нивото City Streets – Въведете 5SQQ-5THA-ZFFV-7XEV като име на профила си. След като селектирате "Done", ще имате възможност отново да въведете име на профила. По това ще разберете, че кодът е бил приет. Когато започнете първо ниво, ще имате BFG оръжието.

За достъп до сребърните оръжия – Изиграйте играта успешно при ниво на трудност normal или hard. Сега всички гърмялки ще са сребърни и ще разполагате с неограничено количество муниции.

За достъп до ниво на трудност Black Ops – Изиграйте играта успешно при ниво на трудност hard.

За достъп до M16A2 – Изиграйте играта успешно при ниво на трудност Black Ops. Сега ще разполагате с M16A2 (M16 с прикачен гранатомет) на всяко ниво.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS CHEATS (PS2)

За достъп до Onimusha Арена – Изберете опцията "Special" в главното меню. Изберете "Exit", така че надписът да се освети и натиснете Квадрат, L1, R2, Квадрат, Ляво, L1, L2, L3, Дясно, Триъгълник.

За достъп до режим за двама играчи – Задръжте L2 + R1 на контролерите (едно и две) на заглавния екран и натиснете Start на контролер две. При активиране на кода, ще чуете звук, който ще го потвърди.

Jubei носи дрехите на уличен боец на Cammy – Изберете опцията "Special" в главното меню. Изберете "Exit", така че надписът да се освети и натиснете L2, L2, Дясно, Дясно, L3, Триъгълник, Ляво, L1, L2, Квадрат.

Ohatsu носи дрехите на уличен боец на Chun-Li – Изберете опцията "Special" в главното меню. Изберете "Exit", така че надписът да се освети и натиснете R3, Дясно, L2, Ляво, Ляво, R3, L1, R1, Дясно, R3.

Roberto носи дрехите на уличен боец на Guile – Изберете опцията "Special" в главното меню. Изберете "Exit", така че надписът да се освети и натиснете R2, L2, Ляво, L1, Ляво, Дясно, R3, Квадрат, Квадрат, Триъгълник.

Soki носи дрехите на уличен боец на Ryu – Изберете опцията "Special" в главното меню. Изберете "Exit", така че надписът да се освети и натиснете Ляво, Триъгълник, R2, R3, Квадрат, R1, R1, Дясно, Ляво, L2.

Tenkai носи дрехите на уличен боец на Ken – Изберете опцията "Special" в главното меню. Изберете "Exit", така че надписът да се освети и натиснете L3, L3, R3, R3, R3, Ляво, R2, L1, Квадрат, Дясно.

Jubei има тенис ракета като оръжие – Изберете опцията "Special" в главното меню. Изберете "Exit", така че надписът да се освети и натиснете L1, R1, Дясно, L2, Триъгълник, Дясно, L1, Дясно, L3, R1.

Ohatsu има касичка-прасе като оръжие – Изберете опцията "Special" в главното меню. Изберете "Exit", така че надписът да се освети и натиснете Дясно, Триъгълник, Ляво, L3, L1, Триъгълник, Квадрат, R2, Квадрат, R2.

Roberto има боксови ръкавици като оръжие – Изберете опцията "Special" в главното меню. Изберете "Exit", така че надписът да се освети и натиснете Триъгълник, R3, Триъгълник, Дясно, R1, L3, Триъгълник, L1, Дясно, L3.

Soki има стоманена тръба като оръжие – Изберете опцията "Special" в главното меню. Изберете "Exit", така че надписът да се освети и натиснете L2, Квадрат, Триъгълник, R1, R1, R3, Ляво, Квадрат, L1, Триъгълник.

Tenkai има стойка за микрофон като оръжие – Изберете опцията "Special" в главното меню. Изберете "Exit", така че надписът да се освети и натиснете R2, R3, Квадрат, Ляво, Ляво, Дясно, L2, Ляво, R2, Ляво.

За да получите достъп до ниво на трудност Hard – Изиграйте играта успешно при ниво на трудност normal.

За да получите достъп до ниво на трудност Oni – Изиграйте играта успешно при ниво на трудност hard.

За да получите достъп до ниво на трудност Ultimate Oni – Изиграйте играта успешно при ниво на трудност Oni.

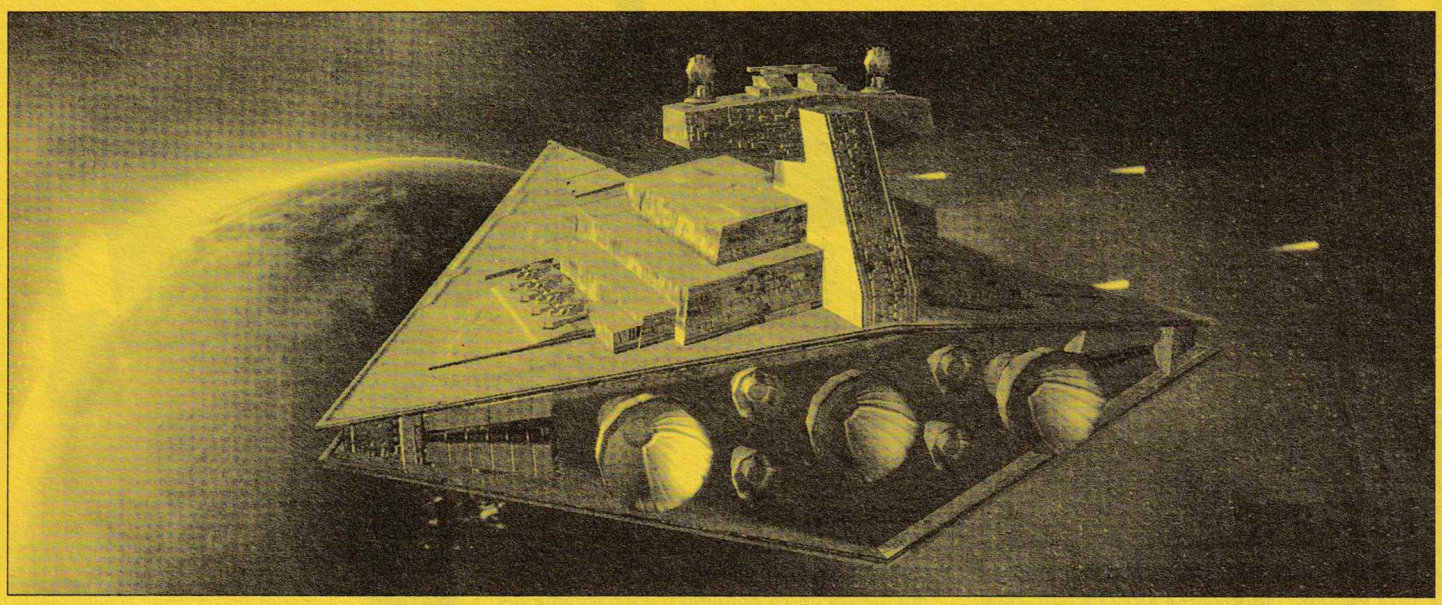
За достъп до различни костюми – Трябва успешно да завършите Test Of Valor. Ще имате допълнителни различни костюми, ако се справите като получите всички "Gold" рангове.

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD (PS2)

За да получите достъп до режим Theater – Изиграйте играта успешно веднъж.

За да получите достъп до New Game+ – Изиграйте играта успешно и я запаметете. Заредете тези данни и ще стартирате нова игра с много от нещата, които сте имали при предишното си изиграване – карти и т.н.

Star Wars: Empire At War



Какво можете да намерите в този гайд? Със сигурност няма да са build orders, тъй като самата геймплейна концепция не ви дава тази възможност. Няма да намерите и списък с това коя с какво е по-силна от други, тъй като с едни много красиви малки картинки в самия интерфейс това е указано.

Стратегията на галактическата карта се свежда до концепцията: "Построй максимално бързо нужните сгради за по-добрите единици, завладей максимално количество планети за отрицателен срок, за да си подсигуриш финансите за армия". А орбиталните и наземните сблъсъци са доста комплексни, дори само да се опишат.

Този гайд е насочен към хората, незнаещи много добре английски език и към онези, които просто нямат времето или желанието да прекарат няколко часа в разучаването на играта, а просто искат от воле да се впуснат в екшъна. Със сигурност ще пропусна някой важен аспект, просто пространството е ограничено, но ще се постарая да съм ви максимално изчерпателен и полезен.

ИМПЕРИЯТА ИЛИ БУНТОВНИЦИТЕ

И в кампанията, и в мулти това ще е първоначалният ви избор. И двете страни имат силни и слаби страни. Имперските сили разчитат на количеството, някои от техните единици могат да се използват като безкрайни фабрики за щурмоваци, а най-скъпите им единици са наистина олицетворение на чистата мощ. При тях тактиката е да стоварите всичко, с което разполагате, и да тръгнете в атака. Няма смисъл да оставяте сили в резерв, освен ако не искате да увеличите загубите си. От друга страна, бунтовниците разполагат с по-малко, но за сметка на това по-качествени юнити, въоръжени до зъби с всякакви номерца за прецакване на императора. Именно за това играта с тях е по-комплексна, а и според някои – по-лесна. Тактиката ви е да удряте и бягате. Това са общите принципи, останалото, както се казва, е "Teh Uber Micro". Именно върху специалните умения на войските ви ще се спрем в следващите няколко страници (разликата между победата и загубата е в използването на правилните сили, в правилното време и на правилното място), а на финала ще направим един бърз поглед към по-важните герои в играта. Тъй като по функции наземните и въздушните юнити се припокриват, и се различават основно по скин и название, ще направя подробно описание на въздушния ви флот (да не говорим, че именно тези битки са доста по-интересни, комплексни и нестандартни) и само общ поглед над стандартните юнити.

БУНТОВНИЧЕСКИ КОРАБИ

Ако правилно си изиграете картите в космоса, наземните операции се превръщат в досадни 10-минутни мисийки за доразчистване на планетата. А колкото и да сте добри на дадена планета, ако преди това нямате въздушно превъзходство, врагът ще ви попилее почти без да си мръдне пръстта. При наличието на бомбардировачи всяка тактика и почти всяка единица се обезсмисля, просто посочвате целта и се наслаждавате на летящите парченца и шарените взривове. Именно за това ще обърна повече внимание на космическите ви кораби. В описанието на повечето от тях има данни срещу какво да ги използвате и от какво да ги пазите. Принципът е доста прост и ако успеете да го разберете (пример: не пращай изтребители срещу корвети) няма да имате проблеми с тоталната орбитална доминация.

Z-95 Headhunter

Z-95 е един от първите изтребители и е в играта повече от фенщина, отколкото от практичност. Няма специални умения, а в бойните си качества сериозно изостава от X-wing-а, освен в самото начало и при наистина спешна нужда от такъв тип машина едва ли ще желаете да закупите от тях, въпреки че са по-евтини със 70 кредита.

Y-WING

Умения: Ion Cannon: Цъквате на целта и за кратък период от време й нанасяте зверски щети – безценно срещу тежки бойни кораби.

Bombing Run: Докато е в орбита, можете да го привикате, за да бомбардира наземни единици и сгради – безценно умение, особено след като сте премахнали противовъздушната защита.

Y-Wing е основният бомбардировач на бунтовниците, тежката броня, щитовете, торпедата и йонното оръдие го правят идеален за атака на тежки кораби. Погрижете се винаги да бъде прикриван от изтребители. Идеален за защита на планети, стига да му осигурите анти-ПВО подкрепа.

X-Wing Starfighter

Умения: Lock S-foils: Прибира крилата, намалявайки наполовина огневата му мощ, но вдига скоростта му. Удобен, за да го придвижите бързо от

точка А до точка Б.

Култовият X-Wing е гръбнакът на бойния ви флот, справя се чудесно в битка с всичко освен с Тартанските кораби. Освен това е идеален за отвличане на вниманието на тежките бойни кораби и прикриване на бомбардировачите. По-скъп, но и по-здрав и мощен от имперските изтребители.

Corellian Corvette

Умения: Boost Engines: Отново жертвате огнева мощ за сметка на скорост. Удобно за измъкване от напечени ситуации.

Това е първият тежък кораб под ваше командване. Въоръжен с две четворни батареи той е идеален за контриране на изтребители и бомбардировачи, особено в ранните фази на играта. По-късно можете да го смените за Gunship, но докато се докопате до тях, корветата замества успешно две "крила" X-wing-ове.

Corellian Gunship

Умения: Boost Engines: Идентично с това на Корветата.

По-тежък вариант на Корветата, или с други думи – подвижна оръжейна платформа. Разполага с лазери и ракети и се плаши само от имперските разрушители. Основната му функция е да сваля вражите бомбардировачи. Напълно измества собствените ви изтребители, за това се постарайте да го получите максимално бързо.

Marauder Missile Cruiser

Умения: Barrage Area: Докато не помръднете кораба ще изстрелва волета от ракети в определена зона.

Това е един от основните ви damage dealer-и, бърз и мощен, но слабо брониран. Разполагайте ги зад тежките си кораби за далечни обстрели. Като въздушна артилерия имат голям потенциал, но сравнително ниската им точност ме накара да използвам други типове кораби.

Nebulon-B Frigate

Умения: Boost Shield Regeneration: Увеличава скоростта на възстановяване на щитовете.

Бързи, мощни и в същото време посредствени. Доста слаби срещу бомбардировачи, но добри за поемане на щети, за това ще ги използвате като "танкове", за да спасите по-важните си кораби от вражия огън. По-късно можете да ги смените за подобрената версия (MK2), докато не започнете да произвеждате Mon Cal кораби, след което фрегатите стават безсмислени.

Mon-Cal MC-80b Cruiser

Умения: Boost Shield Regeneration: Също като фрегата, но още по-бързо. В момента, в който го включите, единственият начин да унищожите кораба, е с торпеда.

Това е най-мощният ви кораб и ще го използвате основно срещу други тежки кораби и станции. Ако го прикривате от вражи бомбардировачи, той е почти неуязвим. Веднага щом можете да го произвеждате, започнете серийно сглобяване.

A-Wing

Умения: Lure: Привлича вниманието на всички в определен радиус да го атакуват, вдигайки маневреността му.

По-бърза, но по-слаба версия на X-wing. Специалното му умение е чудесно и е единствената причина да закупите този кораб, перфектен за отвличане на вниманието от по-големите ви машини, ако имат нужда да презаредят щитовете си.

ИМПЕРСКИ КОРАБИ

Probe Droid

Най-евтината ви единица. Има една-единствена цел – разузнавателна. Преди да насочите легионите си в дадена посока трябва първо да определите къде, и точно тук идват тези малки роботчета. Особено в началото на играта ще имате нужда от доста от тях, за да планирате най-добре атаките си. Всяка планета има уникална характеристика и ви дава бонус към някоя технология или единица. Правилната офензивна концепция е много важна, за да можете максимално бързо да се развиете и да подобрите армията си. Особено полезна и в мрежови игри.

Tie Fighter

Умения: Hunt: Цъкване на него и машинките се разхвърчават във всички посоки, търсейки нещо за застрелване. В общи линии това е най-доброто, което можете да направите с тях. Ако не излизаха безплатно от повечето имперски тежки кораби, нямаше изобщо да ги използвате.

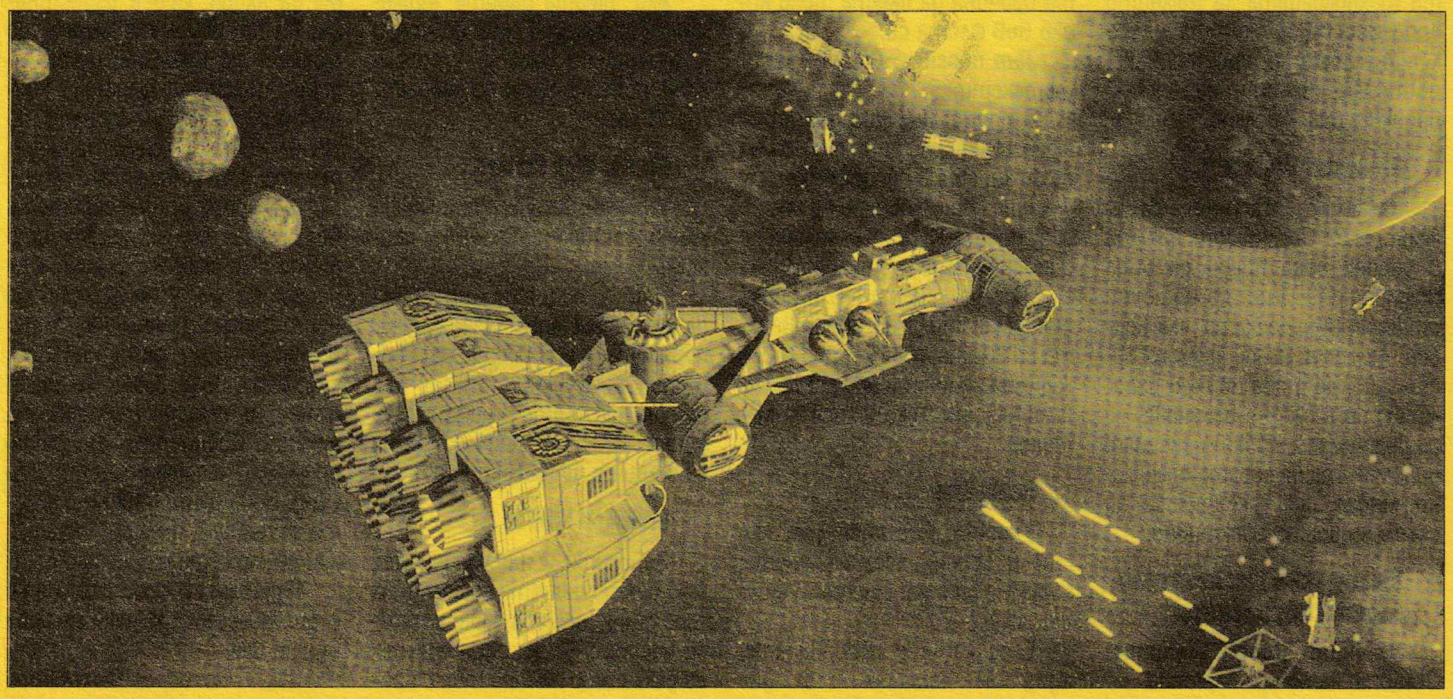
Tie Bomber

Умения: Bombing Run: Нанася удари по наземни цели – основен елемент от всяка ваша атака, който трябва да използвате. Както и при бунтовниците – добре е да им осигурите ескорт от изтребители.

Tie Scout

Ще намерите реално приложение на тези машинки в умението им бързо да хващат платформи и след това героично да умират поради хилавата си броня и въоръжение. Малко по-добри от дроидите. Но реално полезни само в мултиплейър. Tartan Patrol Crusier

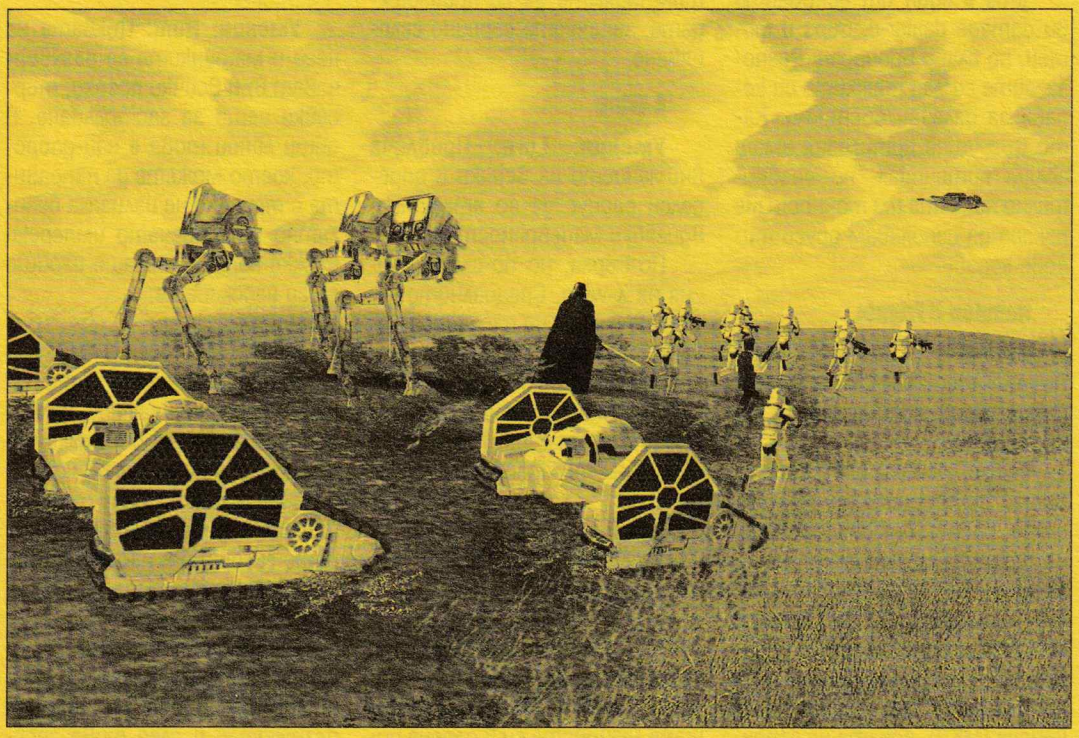
Умения: Boost Weapons: За сметка на щитовете и скоро-



стта си, корабът стреля по-мощно и по-бързо. Нагледен пример за това, че най-добрата атака е нападението. Изключително мощни, но без ракети на борда. Смъртоносни са срещу бомбардировачи и изтребители, но ако врагът домъкне тежки бойни кораби, е най-добре да ги приберете в ариергарда.

Малка и голяма версия на една и съща машина. Трябва да ги опазите от вражи бомбардировачи. Това е символът на империята и основното ви средство за размазване на всичко летящо около тях. Малко са дебалансирани и може би силата им бъде редуцирана с пач. Колкото повече имате, толкова по-добре.

собствени флоти от Victory-class разрушители. След две минути може да гръмне произволна планета, което е чудесна опция, ако се изнервите след няколко неуспешни акции на дадено място. Оръжието е супер мощно, но и супер скъпо. Да не говорим, че ако оставите да се добере до него Люк с компания X-wing-ове, можете



Acclamator-class Crusier.

Умения: Boost Weapons: Същото като при Тартана.

Тези кораби са първите от по-тежката гама във вашия арсенал. Ако не може да си позволите разрушители или нямате технологията за тяхното производство, можете да си купите няколко кръстосвача, но придобиването на големи бройки е безсмислено.

Broadside Cruiser

Умения: Barrage Area: Изстрелва волета от ракети в дадена зона преди да бъде преместен. Още по-неточни от бунтовническата им версия. Аз лично не се кефя на артилерии, за това не ги и използвах, но това не означава, че са безполезни, просто забавят динамиката на играта прекалено много, ако искате да ги експлоатирате ефективно.

Victory-class Star Destroyer/ Imperial Star Destroyer

Умения: Boost Weapons: Същото като при Тартана

Interdictor-class Star Destroyer

Умения: Gravity Well: Спира хиперпространствените скокове. Перфектен за удържане на бунтовниците по време на партизанска атака и основната причина да имате този кораб във флота си.

Jam missiles: Спира вражите ракети.

С почти никакви директни офензивни средства силата на този кораб е в специалните му умения, които поради не много разумното ИИ ще използвате основно в мрежова игра. Иначе е добре да криете този кораб съвсем в тила на собствената си флота, тъй като е лесна жертва за почти всички останали класове леки и тежки машини.

Death Star

Умения: Fire main gun. Ако сте в орбита около планета, можете да я гръмнете – просто, нали?

След като я произведете, идва в комплект с две

да го отпишете. И дори не споменавам моралните и чисто икономическите въпроси, свързани с казуса "унищожаване на планети".

Long Range Scanner

Ако имате парите, можете да си купите едно от тези – разкриват цялата карта и след това можете да забравите за него.

Gravity Well Station

Умения: Gravity Well: Спира хиперпространствените скокове.

При наличието на Interdictor-и няма много идея в закупуването на станция със същите възможности, но без мобилност. Чисто дефензивен юнит, който е задължителен за защита на планетите ви.

НАЗЕМНИ ЮНИТИ

Войските и на империята, и на бунтовниците се делят на три типа: пехота, леки и тежки машини. Всеки един от тях се дели също на три типа: противопехотни, противотанкови и противовъздушни. Принципът на използване е следният – използвате пехота да обира щетите на противотанковите вражи юнити и кули, тежки и леки машини да размазват пехотата и всичко останало, и всички стрелят по противовъздушните, за да се освободи пътят на бомбардировачите. В момента, в който това стане, сваляте въздушните подкрепления и не ви пука кой враг какъв е, защото всичко отива под ножа.

Малко по-внимателно трябва да процедирате в случаите, в които на терена има някакъв щит – тогава просто се докопайте до него, гръмнете го и отново следва частта с бомбардировката (да, знам, че това е Американският модел за справяне с проблемите от Виетнам до ден днешен, но тук е доста по-ефективен).

ГЕРОИТЕ

В Empire At War героите са наистина много и наистина могъщи. R2-D2 например може да краде технологии, всички джедаи освен че са месомелачка за пехота, представляват основното ви средство за унищожаване на защитни кули (при атака над сграда джедаите я "замразяват"), освен това някои от тях идват и във втора "версия", качени на дадено превозно средство. Идеята ми е, че си струват закупуването и използването по време на акция. Освен известните ви от филмите имена ще можете да наемете и командири – пехотни и флотски, които нямат активна функция, но увеличават качествата на дадената войскова част. Smuggler-ът краде от ресурсите на врага, а за случаите, в които ще се сблъсквате с героите на опонента си, е желателно да използвате ловец на глави (Bounty Hunter), да се справи с проблема. Тези герои са безименни, и нямат употреба на самото бойно поле, но са не по-малко незаменими от Хан Соло, Боба Фет, Вейдър и цялата останала плеяда "звезди", които можете да наемете.

Надявам се този гайд да ви е бил полезен. И нека силата бъде с вас!

Георги Панайотов

ВИДЕО

ПАРФЮМ | РАЗБИВАЧ | СТРИПТИЙЗ

39172 | 39173 | 39174

SEXY GIRL | ЕЗДА | ПИЯН

39175 | 39176 | 39177

обади се от стационарен телефон **09004 1710**

Mtel GloBul vivatel

GloBul SMS на номер Mtel **1710**

WAP.GSMZABAVA.COM

ЗВЪЛЦИ

Мърморещо джудже	59482	59493	Бебе
Оргазъм на немски	59483	59494	Смях
Извънземни звуци	59484	59495	Трабант
Ръмжене на тигър	59485	59496	Делфини
Баба псува ЯКО	59486	59497	Луда крава
Яки БАБКИ :)))	59487	59498	Гръмотевици
Подсвирване	59488	59499	Лудо джудже
Детски кикот	59489	59500	Мъркащо коте
Разярен лъв	59490	59501	Ядосан китаец
Вълчи вой	59491	59502	Маймунски секс
Оргазъм	59492	59503	Мърморещо елфче

ПАФОВЕ

ново! Хич не ме гледай, съблича се	59504	59515	Yoda
хит! Хей, сексИ, вдигни си телефона	59505	59516	Ехоооо, заплес ...
ново! Джуджанчо, търси те снежанка	59506	59517	Полицейска сирена
Ало,коте, идвам,свалял дрехите...	59507	59518	Шефе, разкрити сме
Master, I have mail for you	59508	59519	Пеле, жената звъни ...
хит! Аз съм твоя телефон	59509	59520	Говори Бай Брадър хит!
Can you feel me vibrating	59510	59521	Yoda - Answer the phone
ново! Ваше безочие!!!	59511	59522	Имате ново съобщение еро
хит! Бай Брадър е	59512	59523	Колега,бихте ли го вдигнали?
Дойде ти смс-4е	59513	59524	Yoda - Message from the dark side
хит! Бат бойко е	59514	59525	Ей сладур, телефонът ти звъни хит!

МЕЛОДИИ !!!

НОВО	МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ**
Anggun - Saviour	561500	672500	
Beyonce - Check on it	561501	672501	59526
Ishtar - Habibi	561502	672502	
Madonna - Sorry	561503	672503	59527
Nato - Chorj avon	561504	672504	
Uniting Nations - Ai no corrida	561505	672505	59528

ХИТ	МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ**
псурт - 3 в 1	561506	672506	
50 Cent - Candy Shop	561507	672507	59529
50 Cent - Window Shopper	561508	672508	59530
Aneela - Jaande	561509	672509	
Arash feat. Helena - Arash	561510	672510	
Arash - Tike Tike Kardi	561511	672511	
Arash feat. Rebecca - Temptation	561512	672512	
Black Eyed Peas - Pump it	561513	672513	59531
Black Eyed Peas - My Humps	561514	672514	59532
Bob Sinclar - Love generation	561515	672515	59533
Chemical Brothers - Galvanize	561516	672516	59534
DJ Дамян - Катчак	561517	672517	59535
Hi Tack - Say Say Say	561518	672518	
Madonna - Hung Up	561519	672519	59536
Morandi - Beijo	561520	672520	
Morandi - Love me	561521	672521	
Pachanga - Loco	561522	672522	
Pussycat Dolls - Stickwitu	561523	672523	59537
Pussycat Dolls - Don't Cha	561524	672524	59538
Shakira - Don't bother	561525	672525	59539
Shakira - La tortura	561526	672526	59540
John Paul Young - Love is in the air	561527	672527	59541
Juanes - La Kamisa Negra	561528	672528	59542
James Blunt - You are Beautiful	561529	672529	59543
Kayne West - Gold Digger	561530	672530	59544
Sean Paul - We be burning	561531	672531	59545
Sugababes - Push The Button	561532	672532	59546

**РЕАЛ = REAL TONE (COVER)

ПОП ФОЛК

	МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ#
Преслава - Финални думи хит!	350973	450973	59547
Ростислава - Слънце мое хит!	350974	450974	59548
Вероника - Сериен лъжец хит!	350975	450975	59549
Деси Слава и Играта - Нещо по-така	350976	450976	59550
Анелия - Как предаде любовта			59551
Анелия - Всичко води към теб хит!	350977	450977	59552
Анелия - Погледни ме в очите	350978	450978	59553
Анелия - Не спирай	350979	450979	59554
Борис Дали - Пиян ново!	350980	450980	59555
Ивана - Полужива ново!	350981	450981	59556
Ивана - Седем дни ново!	350982	450982	59557
Ивана - Време за мъже	350983	450983	59558
Ивана - Къ'ф си ти бе	350984	450984	59559
Ивана - Ние сме №1	350985	450985	59560
Ивана - Доза любов	350986	450986	59561
Ивана - Като на 17	350987	450987	59562
Ивана - Освободете дансинга	350988	450988	59563
Ивана - Ах, тези пари	350989	450989	59564
Преслава - Завинаги твоя	350990	450990	59565
Преслава - Дяволско желание	350991	450991	59566
Преслава - Обичам те	350992	450992	59567
Преслава - Нямам право	350993	450993	59568
Райна - Като летен грип ново!	350994	450994	59569
Мария - Не те обичам	350995	450995	59570
Малина - Нека да не знам	350996	450996	59571
Емилия - За мен забрави	350997	450997	59572
Азис - Целувай Ме	350998	450998	59573
Азис - Мила моя, ангел мой	350999	450999	59574
Азис и Деси Слава- Жадувам	351000	451000	59575
Азис и Устата - Точно сега	351001	451001	59576
Азис и Малина - Не знаеш	351002	451002	59577
Азис и Деси - Казваш,че ме обичаш	351003	451003	59578
Деси Слава -Просто забрави	351004	451004	59579
Милко Калайджиев - Кой е той	351005	451005	59580
Вероника и Магда - Не си сама	351006	451006	59571
Гергана - Както преди	351007	451007	59572
Гергана - Губя те бавно	351008	451008	59583
Гергана - Сини очи ново!	351009	451009	59584
Дико Илиев - Дунавско хоро	351010	451010	59585
Славка Калчева - Бяла роза	351011	451011	59586
Кючек - 6 без 10	351012	451012	59587
Таня Боева - Лошо момче ново!	351013	451013	59588
Тони Стораро - За една жена	351014	451014	59589
Южен вятър - Батальона	351015	451015	59590

#РЕАЛ = REAL TONE

SMS картинки /за Nokia, Siemens и Samsung/

79198 | 79199 | 79200

79201 | 79202 | 79203

79204 | 79205 | 79206

JAVA ИГРИ

Amy's Adventure — Фараони, мумии ... Смъртно опасни тайни скрити в загадъчните пирамиди ...
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, LG, Motorola, Sharp, Panasonic, Sagem, Alcatel, NEC — 39152

Townsmen 3 — Най-добрата java игра за 2005! Няма ли да я пробваш?
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, NEC, LG — 39153

Super Mario — Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби ...
Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Siemens — 39154

Female Lovers — Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, LG, Sagem, Alcatel, Panasonic, Philips — 39155

MAKIN' LOVE — Ти си джентълмен.Каниш я на вечеря,отваряш вратата, дърпаш стола ... Време е за твоята награда ... :)))
Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens — 39156

Townsmen — Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град.
Nokia, Alcatel, Siemens Samsung, Sony Ericsson — 39157

Horny Honeys — Горещи снимки със секси домакини!!! Хортни ще те подлуди!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Panasonic, Sagem, Alcatel, Sharp, NEC, LG — 39158

Space Guerillas — Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft това е твоята игра!!!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sagem, LG, Panasonic, Sharp, NEC — 39159

WORMS — Добре познатата игра от компютрите-Worms.
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola — 39160

Slot Machine — Играй на "едноръкия бандит". Спечели джакпота, ако имаш късмет ;-)
Nokia, Sharp, Motorola — 39161

NIGHT OF THE NINJA — Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat.
Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens — 39162

Necroseed — Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!
Nokia, Samsung, Siemens, Alcatel, Motorola, Sharp, Sony Ericsson, Panasonic, LG — 39163

Spanish League — Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!
Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Motorola — 39164

Car Sex Kamasutra — Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил ;-).. Това е тъкмо за теб.
Nokia, Siemens, Sony Ericsson — 39165

Ancient Ruins 4 — В търсене на четвъртата реликва, се озоваваш в тъмен замък пълен със зловещи същества!!!
Nokia, Sony Ericsson, Sharp, Siemens, Motorola, Samsung — 39166

Vitesse Illimitee — С гаджето си, караш яко из улиците на Париж, но спирачките ти отказват ... Покажи на какво си способен!
Nokia, Motorola, Sony Ericsson — 39167

Alpha Wing — Управляваш космически кораб и стреляш по всичко, което мърда!
Nokia, Siemens, Sony Ericsson — 39168

Kama Sutra Delux — Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.
Nokia, Sony Ericsson — 39169

Amateur Chichs — Най-накрая те са тук ... Купона ще е по пируки... Няма ли да се включиш?
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, Panasonic — 39170

Sexy Blondes — Може да свалите 10 горещи блондинки,които ще подсладят твойте любовни нощи!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, Panasonic — 39171

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

99180 99181 99182 99183 99184 99185 99186 99187 99188 99189

99190 99191 99192 99193 99194 99195 99196 99197 99198 99199

99200 99201 99202 99203 99204 99205 99206 99207 99208 99209

99210 99211 99212 99213 99214 99215 99216 99217 99218 99219

99220 99221 99222 99223 99224 99225 99226 99227 99228 99229

18 hot 99230 99231

hot 18 99232 99233

*ВАЖНО!

За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM,както и да видиш пълната колекция от продукти,зареди WAP портал:

wap.gsmzabava.com

там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ ДЕМО продукти!

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089) за абонати на Mtel и GloBul. В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти:

Пример за Nokia: 12345N

КАК ДА ИЗПРАТЯ НА ПРИЯТЕЛ?

След кода и номера на приятеля, можеш да добавиш твоя поздрав.

Пример: 12345N 0881234567 Obicham TE!!! :)))

Индекси на GSM-и:
N - Nokia
S - Siemens
G - Samsung
E - Sony Ericsson
M - Motorola
A - Alcatel
Е - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН/БЕЗ/ ТЕЛЕФОН?

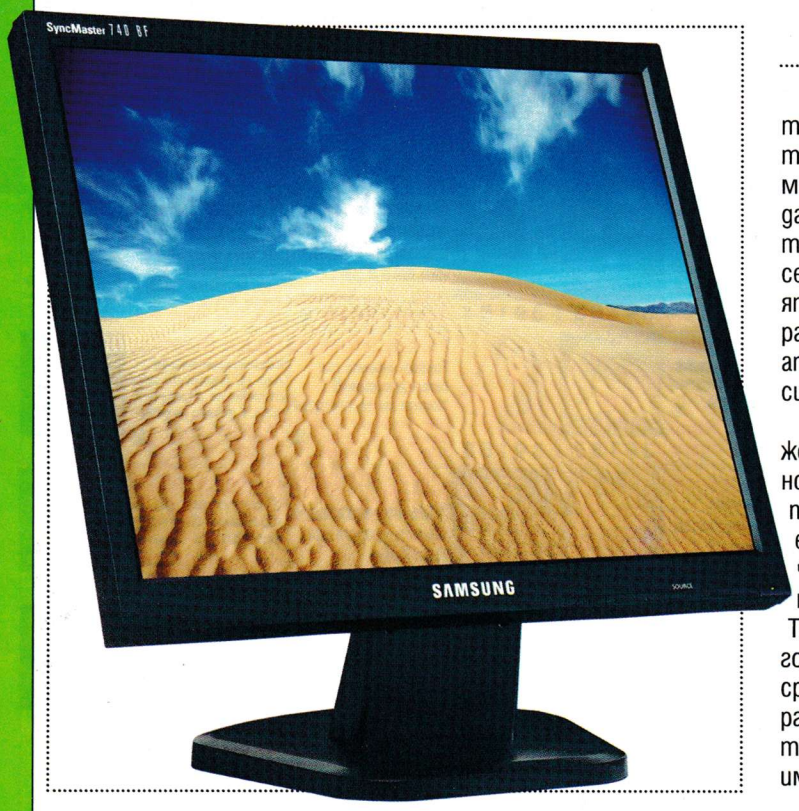
Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

Важно: За да получиш полифонична мелодия, цветна картинка, java игра, видео или реален звук е необходимо да имаш активиран WAP!

Поръчване на продукт чрез стационарен телефон на номер 09004 1710 струва 1,50 лв. без ДДС на минута.

За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help. За да поръчаш игра или видео, трябва да изпратиш 2 еднакви sms-а! Един sms = два лева без ДДС.

Best Gadgets



SAMSUNG 740BF

Течнокристалните монитори са новата мода. След като превзеха офисите на големите компании, сега е време да превземат домовете и частните потребители. 17 инча се очертава като най-масовият размер за подобен вид екран, а Samsung предлагат и атрактивна оферта с новия си модел 740bf.

Цветът на корпуса му може да бъде бял или черен, като новата мода при корейския изпълнител (научихме от CeBIT) е черното. Отличителната черта на този модел е бързината на реакция на дисплея. Тя е две милисекунди, което го прави конкурентно бърз в сравнение с останалите разработки. Истината обаче е, че тези две милисекунди няма да имат практическо значение, защото всичко под 10 милисекунди се възприема еднакво бързо от окото ви.

740bf се прицелва в най-претенциозната и технически грамотна аудитория – геймърите. С двете си милисекунди време за реакция той е отлично подходящ за екшън игри и динамична графика. Максималната поддържана резолюция е 1280x1024 пиксела, а ъгълът на видимост е 160 градуса по хоризонтала и вертикала (практически еднаква картина без изкривявания от всяка точка на видимост). Контрастът е доста силните 700:1 при 300 cd/m2, като първото впечатление е в буквален смисъл заслепяващо. Какво друго ви остава, освен да замените старата катодно-лъчева тръба с нещо красиво и модерно?

Samsung 740bf се продава за около 620 лева.

XFX GEFORCE 7800 GTX

Марката XFX (чете се ексефекс) навлиза на българския пазар. По този начин в съревнованието за сърцата на българските геймъри се включва една от малкото компании, продаващи компютърен хардуер като лускозна стока. Появата на XFX на хардуерния пазар може да се сравнява с появата на новата S-класа при автомобилите – лускозна, красива, с подчертано внимание към детайла, на ексклузивна, но по своему справедлива цена.

Съкращението GTX отново събужда препратки към автомобилния спорт, където концентрацията на буквичките G и T на едно място винаги означава повече скорост, повече мощност и повече гъзария. Подчертаният лукс ще ви блъсне още с картонената кутия, която е във формата на буквата X. Съдържанието на опаковката също ще ви очарова – за секунда бихте решили, че формата и цветовете на радиатора на ускорителя са проектирани, най-вече за да изглеждат красиви, а едва като следствие - да охлаждат. XFX GeForce 7800 GTX е мощен, дори много мощен. Съвсем доскоро това беше графичната карта, оборудвана с най-бързия чип на nVidia (преди на пазара да се появи 7900 GTX). Разполага с 256 мегабайта DDR3 памет, като се предлага в две модификации – фабричните 430 мегахерца се овърклокват до 450 и 490 мегахерца.. Разполага с двоен DVI и двоен VGA-изход. Преведено на български, това означава, че към графичната карта могат да бъдат закачени по два монитора (съответно с цифрова или аналогова връзка) и на тях едновременно да се показва различна картина. Картата работи в новото поколение слотове PCI-E. Остава да добавим и за производителността – не можеш да очакваш от 7800 GTX нещо различно освен най-впечатляващата графика към настоящия момент.

XFX GeForce 7800 GTX се продава за около 600 долара.

LG GSA-2166D

Външното записващо устройство 2166D на корейския гигант LG е изключително практичен и полезен помощник. Помощник, тъй като ви позволява да го напъхате в раницата си, да отидете при приятел и да си запишете върху DVD произволно количество от неговите файлови колекции.

Описано с думи прости.. GSA-2166D е от т.нар. multi-burn-устройства – поддържа практически всички познати до днес формати за запис на CD и DVD – DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW, DVD-RAM, DVD DL, CD-R и CD-RW. Свързва се към компютъра през USB-порта. Тежи малко под два килограма и се носи удобно дори под мишница в слънчев ден. Екстрата при този модел е поддръжката на технологията Lightscribe. При нея можете да изпечете произволно изображение върху лицевата страна на диска, като по този начин постигате перфектната персонализация на всяко направено копие. Тези дискове са специални, продават се вече почти навсякъде и струват около два пъти повече от другите. Очаква се в недалечно бъдеще с нарастващата популярност на този формат цената им да стане "народна".

Тогава с GSA-2166D ще блесне вашата звезда – за около 20 минути ще изпечете картинка върху DVD-то, а върху него ще запишете четири гигабайта емоции за любим човек.

LG GSA-2166D се продава за около 150 лева.

PRESTIGIO VISCONTE 1300

Моделът Visconte 1300 е един от първите лаптопи на българския пазар с новите процесори на Intel CoreDuo. Както подсказва името, става въпрос за двуядрена изчислителна мощност. За да не навлизаме в подробности (в "жълтите" страници техническите спецификации на тези нови процесори са обяснени надълго и нашироко), ще дефинираме термина най-просто с две думи – говорим си за по-висока производителност. Тактовата честота на процесора T2600 е 1666 мегахерца. Предоставеният ни за тестове модел разполагаше с един гигабайт DDR2-667 оперативна памет, 80-гигабайтов твърд диск и DVD-записвачка. Дисплеят е с диагонал от 13 инча и резолюция от 1280x768 точки. Друга новост при Prestigio Visconte 1300 е вграденият Wi-Fi адаптер, който може да работи и с трите стандарта за безжична свързаност – 802.11a,b и g.

Заключващият механизъм на лаптопа е с магнитна лепенка. Това е изключително практично, тъй като се минимализира рискът да се счупи, както би било възможно, ако ставаше въпрос за обикновена ключалка. Теглото на този ултракомпактен модел е ултракомпактно – малко под два килограма.

Prestigio Visconte 1300 се продава за 1525 долара.

CELLUON VIRTUAL LASER KEYBOARD

Celluon Virtual Laser Keyboard е едно от най-вълнуващите устройства на последните месеци. По формата прилича на флакон със сълзотворен газ, а функцията му променя коренно начина, по който дигитализирате текст. Това е уред, който проектира холограмно изображение на клавиатура върху произволна равна повърхност. Общува с компютъра или преносимия цифров помощник (PDA) посредством Bluetooth. Проектираната клавиатура включва пълен набор от клавиши.

Основното приложение на Celluon Laser Keyboard е свързано с мобилните телефони и PDA и въпреки това е особено забавно да го използвате пред настолния си компютър. Натискането на клавишите е с отлична прецизност, като единственият проблем е, че поради относително малката проекция понякога можете да натиснете съседна буква погрешка.

Разполага с акумулаторно захранване, което гарантира няколко часа автономна работа. Особено практично, ако решите да пишете дълги мейли или кратки текстове, докато си почивате и под ръка е единствено смартфона на татко (Nokia 9300, нали? Готин татко).

Celluon Virtual Laser Keyboard се продава за около 440 лева.

pisma@pcmania.bg

Здравейте, скъпи читатели на "Писмата"! Преди два броя допуснах една неточност в един от своите отговори (относно "Светът се върти, върти, върти"), своевременно забелязана от колегата Панайотов. Той дружески ми врътна една шайба и каза: "Сашо, пак си прекалил с младите сладострастници, филмът не е "Behind Enemy Lines" (В тила на врага), а "Enemy at the Gates" (Враг пред портата), в който съветски снайперист такова таковата на германците". Ако не сте забелязали тази недопустима фактологическа немарливост, още по-добре. Ако сте – пардон. Прочее, през този месец реших да не илюстрирам примерите си с филмови заглавия. Притеснено ми беше някак. А и колегата Панайотов чете от осторожно по-осторожно – като снайперист, залегнал под изтърбушен талашит ме дебне...

Сашо Бойчев

ГОТИНАТА

Здравейте, PC MANIA!

Няма да се увличам с хвалби, щото вие си ги знаете. Аз чета списанието от три години и три месеца и чак сега реших да ви пиша. Така, по темата направо – играя от 10 години, ама такова нещо не съм виждал. Както си разлиствам списанието и гледам една игра с много високи изисквания и супер гадна графика, гледам друга игра с много по-малки изисквания и с по-готина графика. Ей т'ва не мога да им разбера на тия разработчици. За т'ва заглавията, които искат много хардуер, не просперират според мен. Не че не ме кефят игри с готина графика, ама съм останал с впечатление, че не винаги готината графика прави една игра играна. Е и за т'ва на конзолите се играе повече в другите страни, защото гледат да не се тормозят дали ще тръгне, дали няма да тръгне. Може да си купиш легална игра, ама поне ще знаеш, че няма да има проблеми. Малко се отплеснах, но нали за т'ва са писмата – човек да изрази мнение.

Поздрави за цялата PC MANIA. Продължавайте да ме радвате с яко списание.

Blinkers

Готината графика не прави готината игра. Готината игра е просто готина. Тя е като готината жена – единствено за теб, единствено с теб, единствено ти. Светът е пълен с разнообразие. Не дълбай толкова демек – по-скоро си избирай забавленията според удоволствието, което ти доставят. Аз праснах пет Solitaire-а преди да измисля кратките си думи. Амин.

ШАРАНИ И КИТОВЕ

Здравейте!

Чета списанието ви от 4 години, имам всички броеве и много го харесвам. Харесвах по-точно. След последното от март направо не можах да повярвам. Цял месец ФЕНОВЕТЕ вотваха в топ 10 и какво? Lineage II, който с години беше отхвърлян от вас за достойна игра и НИТО 1 път не написахте статия за него или не го пуснахте в топ 10, най-накрая получи признанието на феновете, един цял месец без да отстъпва нито веднъж първото място. С нетърпение очаквах новия брой. Днес още в 9 сутринта отивам до будката до нас, купувам си списанието отварям го и какво?? WoW на първо място с 256 гласа, а Lineage 2 го няма никъде?!? И не ми го разправяйте това за IP-тата... да сте се сещали, че много хора ползват едно и също IP?!? Хакери викате, мошеници.. хм, а какво ще кажете за играчите на WoW – нима не беше постоянно с 20-30 гласа зад Lineage 2 в класацията (645 гласа). Като гледам в новия брой 267... Това е нечувано... най-доброто компютърно списание в България и така да лъжете и да подправяте анкетата? Истината е, че просто не искате да си го признаете – Lineage 2 е НАЙ-играната игра в България и само за месец се издигна до номер 1. Добре, продължавайте да лъжете, продължавайте, но аз не смятам повече да чета лъжите ви... както и много фенове, повтарям ФЕНОВЕ, не мошеници и измамници. Сбогом и дано се поправите някой ден... всички заслужават прошка.

P.P. Щом като толкова много сайтове за анкети успяват да се преборят с хакерите и мошениците, как така вие не сте измислили никаква защита?

ivolver

Не си прав. IP-тата не са единственото нещо, което сме проверили. Сайтовете за анкети не се стремят да филтрират резултатите от гласуването от измами. Най-блестящият пример бяха преди няколко години анкетите в арабски сайтове, които питаха дали българските медици в Либия трябва да бъдат екзекутирани. Резултатите са известни и доказаха злия български гений, който в името на манипулацията се обединява за дадена кауза. Lineage II беше "напомпана" и това беше отчетено. Нарочно не сме въвели ограничение в броя гласувания, които можеш да направиш от едно IP. Когато обаче статистиката отчете в рамките на няколко секунди 50 или 60 гласа от един и същ номер, очевидно е, че не става въпрос за 50 и 60 човека, които едновременно да са гласували. Следващата стъпка е да прибегнем до другата крайност – да филтрираме гласуванията до уникален глас веднъж месечно. Но това няма да хареса на никого. Освен това, с всичкото ми уважение към Lineage II – това е най-играната игра на черноморския бряг по цялото му протежение. Най-играната игра в България продължава да бъде футболът зад блока, ще извиняваш.

КОНЗОЛИ ЗА ВЪЗРАСТ

Брутру, аз съм един 12-годишен конзолен геймър. Пиша ви относно за "онейа батковци", които само си мислят, че играем Balance, PacMan или Tetris. Да не говорим какво става в Интернет клуба. Е, ся ще ви кажа едно нещо, което ще ви счупи главата – вече съм играл Tony Hawk's American Wasteland и съм го превъртял! По-точно преди 1 месец. Не искам да се фукам, но искам да натрия мутрата на тея пъпчасали уроди, които са чували само за WoW и CS, и се мислят за най-големите геймъри. Колко им струва да разнообразят? Или може би не могат да играят нищо друго. Чак сега разбирам защо, когато седна пред монитора в клуба, всичко е бъгнато. Така, достатъчно упреци, да минем по същество. Става ли да публикувате нещо за Action Replay MAX? Също така искам да знаете, че вас, PC Mania, ви уважавам!

Loads of respect:

$a60

Вуйче, заеби ги батковците. Конзолите са яки и те са бъдещето, поне що се отнася до екшън игри, състезания с коли и подобните им. Показателно е колко малко такива заглавия излизат напоследък за PC. Така че скоро ще имаме профилиране – докато не си "батко", ще играеш здраво на конзолата, като поузрееш – ще приседнеш пред PC-то и ще се вгълбиш в дебрите на онлайн забавлението.

ДВА ТОНА ЗАХАР

Здравейте, PC MANIA!

За първи път се запознах с вашето списание през месец януари 2000 г., когато излезе първият му брой. От тогава гледам

Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

да не пропускам нито един. Почти всичко в списанието ми харесва и ме интересува, но само при вас мога да намеря "жълтите страници", от които научавам новости и разни "интереснотии" за компютрите и техниката, уча се да хитрувам във виртуалното пространство на любимите си игри като ползвам вашите CHEATS, tips&tricks. А плакатите, които публикувате, са с невероятна графика и качество и супер пасват на стените в стаята ми. Влизал съм и във вашия сайт, който е суперски изпипан! Много се забавлявам и като чета писмата от рубриката в списанието и още от самото начало си мечтаех един ден да ви пиша и след известно време да видя писмото си в PC MANIA.

Ваш верен приятел
:-) Симеон – smilie Вътов

Мечтата ти се сбъдна. В устите ни горчи обаче – прекали със захарта и хвалебствията.

ЗАГУБЕНИ NEOPETS

Здравейте, любимо списание и вие г-н Бойчев. Що се отнася за списанието, сега съм прекалено нервна, за да си пиша дипломната работа за най-доброто списание на "пазаря". Направо на темата: много ми хареса статията за Neopets.com (и самата му идея). И аз съм водила преговори с родителите ми за домашен любимец и по принцип ги убедих и го имам, но винаги съм искала да имам не куче, а нещо по-екзотично. Естествено, реших да си опитам късмета в Neopets. Та така, избирам си аз едно пингвинче, давам му там име, любимо занимание и тъй нататък и си щракам create... Да, ама то ми изписва Error. Какъвто и любимец да си избера, се т'ва ми изписва, след като го настроя. Ще ви помоля за малко помощ. Благодаря за плаката на NFSMW (много е хубава тая игра). Също и да поздравя вас, г-н Бойчев, за забавния начин, по който озаптявате устите на хората, недоволни от списанието.

Ваша вярна фенка
Деси

Факт е, че процедурата по регистрация на неопет е много объркана. Преди да придобиеш свой любим домашен любимец, трябва да си създадеш потребителски профил. Потребителски профил си създаваш, като натиснеш бутона Log In, след което избираш полето Sign up. Едва впоследствие стигаш до стъпката по създаване и избор на неопет. Объркано е, вината не е твоя. Приятна игра!

МЛАДИ

Здравейте всички от редакцията на PC Mania и по-специално авторите. Много ми е интересно на колко години е най-възрастният от вас, защото аз не познавам възрастни хора, които играят на PC игри. Не бих засегнал тази тема, но от по-миналия брой (онзи с Hitman на корицата) останах разочарован. Явно редакцията е отделила 3 страници на любимата ми игра (Prince of Persia T2T) с пълни глупости, написани вътре. Със сигурност Георги Панайотов не е играл играта. Не искам да съдя никого, но това е несвършена работа. Както казах, възрастен човек не би играл игри, а по-скоро ще влезе в някой сайт, COPY после PASTE и готово. Интересно е, че на много игри пише +18, ама то на осемнадесетгодишните не им е до това. Не се сърдете, просто искам да станете по-добро списание и да отделяте внимание на всеки детайл. И на мен ми се иска да работя за такова списание, но съм на 15 и няма кой да ме вземе. Но пък работа ще ми е приятна, даже ще вземам пари.

proof_d12

Средната възраст в редакцията е пълнолетна. Притежава силните страни на зрелостта в комбинация с ентусиазма и хъса на младостта. Прочее, обвиненията ти са много сериозни. Жоро е снайперист (виж интрото) и вероятно от много дебнене в засада е пропуснал някой детайл. Твоята възраст не трябва да те притеснява – в България просто е незаконно да се работи под 18 години. Нарича се "експлоатация на детски труд".

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BEST FREE SOFT

програмите са на диск 1

Arovax Shield

Vesion: 1.2.348
Size: 1.9MB
Site: http://www.arovaxshield.com/
OS: Win All

Arovax Shield е комплексна програма за защита на компютри. Тя почти безпогрешно открива и обявява за наличието на спайуер, кейлогъри, троянци и всякакви подобни гадини. Освен че ги разпознава, тя може да ги изолира и премахва. Интерфейсът ѝ е семпъл и лесен за разбиране, въпреки че е на английски. Макар и да върши работа на антивирус и файъруол, Arovax Shield не е нито едното, нито другото. След като я пуснете, тя блокира достъпа на вредители до регистрите, старт менюто, браузъра (Internet Explorer), следи за бисквитки и подобни. Когато попадне на съмнителен елемент, ви алармира и предлага да го блокирате или разрешите. Като памет заема само девет мегабайта оперативна памет, а върши много работа.

BhoScanner

Version: 1.8
Size: 529KB
Site: http://www.nsauditor.com/
OS: Win 2000/XP/2003

В Интернет терминологията има едно понятие наречено BHO. Разшифрова се като Browser Helper Objects и всъщност това са допълненията, които се закачват към IE и тръгват с него. Полезни такива са тулбаровете на yahoo и google, но голяма част от новите "модели" вируси също се закачат там и след пускане на Internet Explorer „тръгват като кораби в разни страни". BhoScanner показва всички такива и предлага да ви покаже кой какво пуска. Така лесно и бързо разбирате кой е вреден и го премахвате. Освен това може да сканира и мрежови компютри. Каквото и да си говорим, полезна програмка. Освен това не изисква да е постоянно пусната, но все пак е добре да се стартира от време на време, дори и само за собствено спокойствие.

Browster

Version: 1.5.19
Size: 750KB
Site: http://www.browster.com/
OS: Win 2000/XP

Това е плъгин за IE и е също пример за BHO. :) Неговата идея е супер готина и проста - да ви показва превю на сайтовете-търсачки като google.com. Примерно, ако търсите сайта на любимата си група, ви излизат поне десет сайта, които претендират да са официални, единствени и само те да представляват групата в Мрежата.

И точно тук на помощ ви идва Browster. С негова помощ до линка се появява една малка картинка-светкавичка. Когато задържите маркера на мишката върху нея, се появява прозорец с превю на сайта. Така опцията да кликнете на бокл учав сайт започва да клони към 0 (нула). Ако пък това е верният линк, кликате и той се отваря. За това визуализиране се ползва технологията LookAhead, разработена от същата фирма, правила и Browster.

FastStone Photo Resizer

Version: 2.1
Size: 1.27MB
Site: http://www.faststonesoft.org/
OS: Win All

Суперлека, бърза и пъргава програма за по-елементарни операции с картинки. С нея може да се прави конвертиране, промяна на размерите на картинката, промяна на броя цветове, преименуване, въртене, флипване по хоризонтал и вертикал и още няколко операции. Освен тях има и писане на текст, добавяне на воден знак, както и преобразуване от един в друг формат и преименуване на една или няколко картинки едновременно. От графичните формати се поддържат най-популярните и използваните.

Ако се затрудняваме от PhotoShop и PaintShopPro и не харесвате вградения в Windows Paint, пробвайте FastStone Photo Resizer.

Viewer

Version:4.5
Size: 3.87MB
Site: http://koti.mbnet.fi/mhieta/
OS: Win All

Viewer де факто са няколко програми в една. В "зяпачката" се поддържат над тридесет формата - BMP, JPG, JPEG, JPEG 2000, GIF, PNG, PCX, TIFF, WMF, TGA и каквито още се сетите, има много настройки за какво ли не (включително и за големина на тъмбнейла), работи учудващо леко и бързо. Външният ѝ вид напомня на по-старите версии на ACD See. Освен това се поддържа сравняване на две картинки (compare) и се показва разликите или приликите между тях в проценти.

Втората ѝ част работи със същите формати, лекота и скорост, но идеята ѝ е да правите слайдшоу (показване на картинки една след друга). Но не просто да въртите до безкрай, а може да сложите и различни ефекти - плавно преливане, появяване на ленти, от средата към края и още над сто (!) ефекта!

Последната част е така наречената Image Info. Тя, както се досещате, показва информация за гледания файл - колко е голям, кога е последно модифициран и подобни както и (ако има) EXIF и IPTC-а му.

WhatNext

Version:1.17.11.21
Size: 980KB
Site: http://www.hushpage.net/
OS: Win All

Идеята на това приложение е да не пропускате нищо от това, което сте запланували. След като го инсталирате, имате календар, в който да запишете всички рождени, именни дни и поводи за радост и тъга и да укажете как да реагира програмата на тях.

Имате възможност да я настроите да свири музика, да показва прозорче с надпис, да отваря програма (такава за електронна поща например) или просто да си трае. Освен това имате и така наречения ToDo List, в който може да опишете какво имате да свършите и как тя да ви напомня. Много готино е измислено промяната на цветовете с приближаване на крайния срок - от бяло полето става все по-близо до червеното и на последния ден е направо искрящо и ви боде очите. :) Пускането на програма е застъпено и в ToDo List, разбира се.

QuickBurn

Version: 0.44
Size: 585KB
Site: http://ghosthunter.true.ws/
OS: Win All

QuickBurn е безплатна, лека и много полезна програмка за печене на дискове. След като я качите на компютъра си, ползвайки drag & drop пускате файлове и/или директории и кликате бутончето Burn CD. Поддържат се и мултисешън дискове (има специално написан отделен Session Manager), може да трие CD-RW дискове, както и да пече ISO-та (т.нар. имиджи), да прави стартово CD (т.нар. Boot-CD), има поддръжка на огромно количество CD/DVD устройства, както и ASPI или SPTI сърорт, който се ползва за Windows 95/98 и ME). И всичко това в по-малко от половин мегабайт!

-=pc.mania.best.free.soft.team=-

НАГРАДИ, НАГРАДИ, НАГРАДИ

Доста награди се събраха този месец. Ако се видите сред имената в томболата на Gramis, печелите играта Velian, а ако сте сред изтеглените в анкетата на PC Mania – заглавието, която сте си избрали. Ако пък се казвате **Димитър Трайчев Симеонов** от **гр. Нови Искър** – честито, трябва да минете през редакцията да си вземете един PlayStation2. Останалите могат да си чакат игрите в къщи. Благодарим ви за участието, приятели.

ПЕЧЕЛИВШИ ОТ ТОМБОЛАТА НА ГРАМИС:

Крум Миленков	София
Георги Ангелов	Русе
Емилия Цветанова	Шумен
Емил Атанасов	София
Александър Чакъров	Варна
Георги Ковачев	Бургас
Александър Йорданов	София
Светлана Костадинова	Варна
Радослав Димитров	Търговище
Златко Колев	Гълъбово

ПЕЧЕЛИВШИ ОТ АНКЕТАТА НА PC MANIA:

Мартин Пенчев Георгиев	гр. София
Ивайло Л. Трайков	гр. Плевен
Калоян Калоянов	гр. Пловдив
Стефан Петров Захариев	гр. София
Павел Стефанов	гр. Велико Търново
Стефан Попов	с. Оброчище, обл. Вн
Мирослав Стоянов Стоянов	гр. Варна
Иван Иванов Ненов	гр. Кочериново, обл. Кн
Теодор Николаев Наков	гр. София
Людмил Йорданов	гр. Монтана
Радослав Младжов	гр. Благоевград
Красимир Димитров Илков	гр. Благоевград
Димитър Георгиев	гр. Русе
Явор Харалампиев	гр. София
Стоян В. Тенчев	гр. Айтос
Георги Валентинов Маринов	гр. Варна
Христо Иванов Байков	гр. Пловдив
Тодор Стоянов	с. Костиево
Иван Д. Чолаков	гр. Варна
Йоан Златев Златев	гр. Русе
Росен Витков Венчев	гр. Видин
Александър Кирчев Кирилов	с. Равда, обл. Бс
Даниел Ананиев	гр. Варна
Виктор Божилов	гр. София
Димитър Тодоров	с. Световрачане
Ангел Н. Стаматов	гр. София
Александър Трифонов Трифонов	гр. Етрополе
Тодор Тодоров Христов	гр. Карнобат
Георги Орлинов Константинов	гр. София
Борислав Ангелов Драгов	гр. София
Боян Иванов Бончев	гр. Поморие
Милен Гълъбинов Цветков	гр. Варна
Станислав Теодоров Иванов	гр. Силистра
Марко Салиери	гр. София
Славин Ивелинов Иванов	гр. Варна
Янко Петров Спасов	гр. Пловдив
Иво Боянов Стефанов	гр. Костенец
Десислава Давидекова	гр. София
Милен Грегоров	гр. Добрич
Петър Златев Вълчанов	гр. София
Божидар Жисов	с. Широка лъка
Борислав Владимиров Дудов	гр. Симитли
Мартин Петков	гр. София
Васил Кирилов Божилов	гр. София
Пламен Пъчев	гр. София
Валентин Б. Асенов	гр. София
Петко Праматаров	гр. София
Божидар Митев	гр. Варна
Радослав Иванов	гр. Павликени
Мартин Николов	гр. Божурище
Владимир Василев	гр. София
Христо Стоянов Стойчев	гр. Шумен
Галин Петков Георгиев	гр. Добрич
Иван Руменов Петров	гр. Елена
Габрил Веселинов Аврамов	гр. Разград
Любомира Илиева Тодорова	гр. София
Явор Петров	гр. Русе
Данил Жорж Борисов	гр. Велинград
Александър Борисов	гр. Павликени
сем. Недялкови	гр. Варна

4/2006 CD #1

SOFTWARE

Advanced Effect Maker Freeware Edition 2
Програма за създаване на Flash и Java картинки, менюта, игри. ОС: Windows 98/Me/NT/2000/XP Лиценз: Freeware

FairUse Light Edition 2.4
Конвертира DVD-та в DivX формат. ОС: Windows 98/Me/NT/2000/XP Лиценз: Freeware

Winamp 5.2

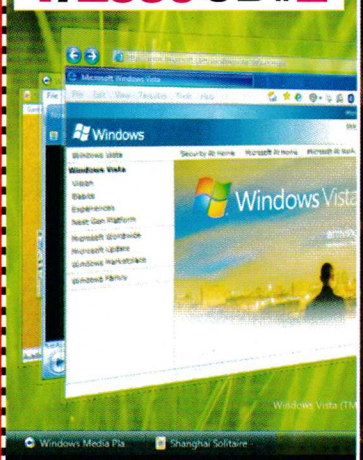
AntiVir PersonalEdition 7.0
Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители. ОС: Windows NT/2000/XP Лиценз: Freeware

SPELLFORCE 2

ТРЕЙЛЪРИ

AIR CONFLICTS
FARCRY INSTINCTS: PREDATOR
ROGUE TROOPER
STRANGLEHOLD

4/2006 CD #2



БЕЗПЛАТНИ ПРОГРАМИ

AROVAX SHIELD 1.2
BHOSCANNER 1.8
BROWSTER 1.5
FASTSTONE PHOTO RESIZER 2.1
VIEWER 4.5
WHATNEXT 1.17
QUICKBURN 0.44

COMMANDOS STRIKE FORCE

ЦЕЛИ ИГРИ

GEM QUEST 1.1 - ЛОГИЧСКА ИГРА
HORACE AND THE SPIDERS - АРКАДА
MONO - АРКАДА

МЕГАЛАН ООД
WWW.MEGALAN.BG
ВИСОКОСКОРОСТЕН LAN ИНТЕРНЕТ
София, Студентски град
ул. Йордан Йосифов 4
Бизнес Център Мания, етаж 2
0800 18 400*
968 9000
0885 011 000
*безплатен за абонати на БТК
С ТОЗИ ТАЛОН ПРИ ВКЛЮЧВАНЕ ПОЛУЧАВАТЕ
1 МЕСЕЦ БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ
КЪМ ПРЕДПЛАТЕНАТА ТАРИФА

Може да си изрежете обложка за дисковете!

МЕГАЛАН ООД
WWW.MEGALAN.BG

С ТОЗИ ТАЛОН ПРИ ВКЛЮЧВАНЕ ПОЛУЧАВАТЕ
1 МЕСЕЦ
БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ
КЪМ ПРЕДПЛАТЕНАТА ТАРИФА

25	40
Скорост чужбина 720Kbits (90KBytes)	Скорост чужбина 1.4Mbits (180KBytes)
Скорост България 7.2Mbits (960KBytes)	Скорост България 15Mbits (1.9MBytes)
НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН	НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН

Покритие: Витоша, Дианабад, Дружба 1, Дървеница, Изток, Младост 1, Младост 1а, Младост 2, Младост 3, Младост 4, Мусагеница, Полигона, Студентски град

PC MANIA®

АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димо
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

ИГРА ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

Нови европейски и африкански цивилизации и **нови военни стратегии** за изучаване.

Направете **собствени цивилизации**, които да отговарят на вашия стил на игра.

Насладете са още легендарни исторически битки в **трите нови кампании**.

EMPIRE EARTH II
THE ART OF SUPREMACY

ОФИЦИАЛНО ДОПЪЛНЕНИЕ

WWW.EMPIREEARTH2.COM

WWW.PULSAR.BG

Очаквайте в магазините PULSAR GAMES

БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11

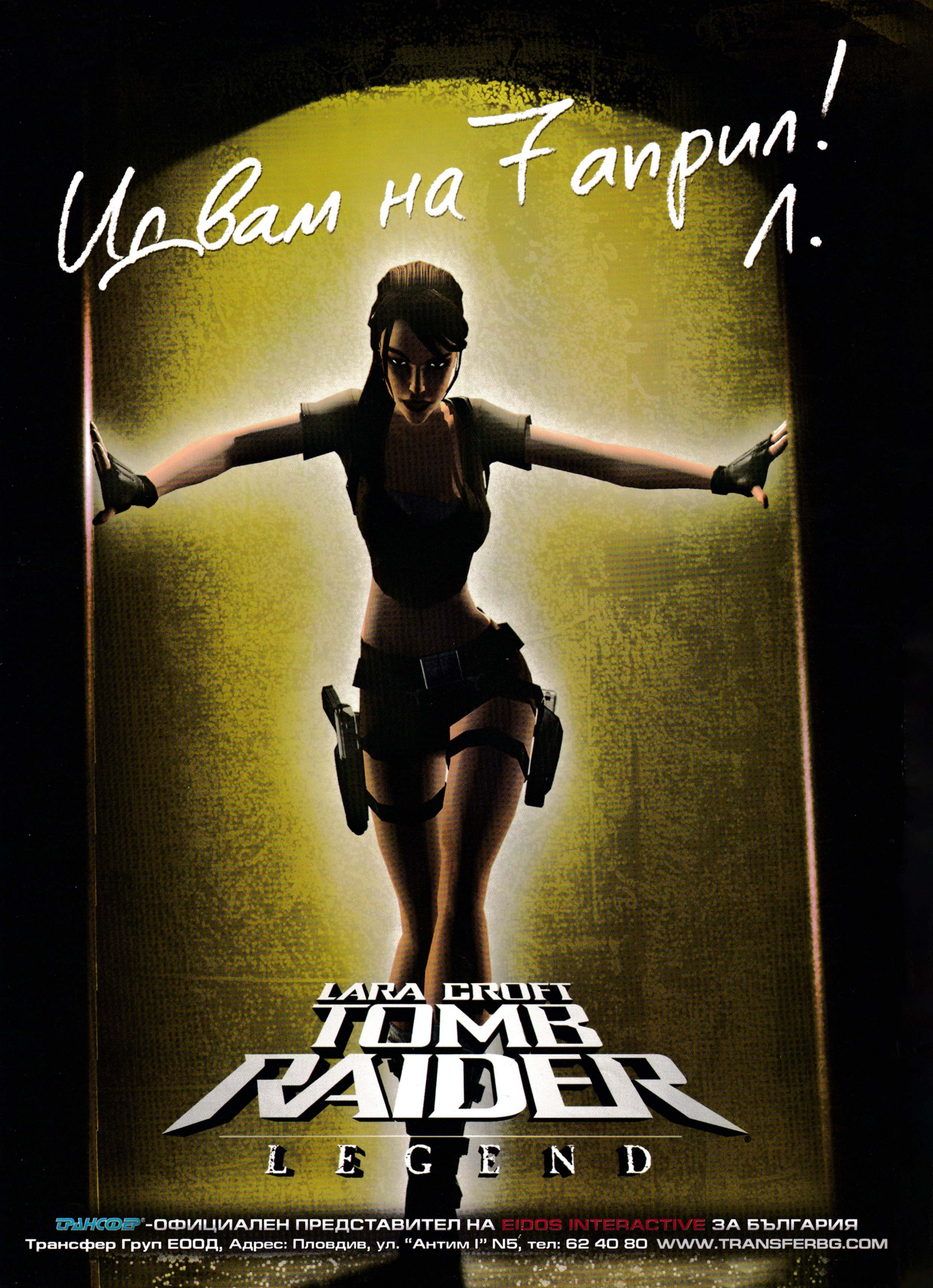
УЛ.ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51, ТЕЛ. 983 26 35

МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74

НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 І НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

ПУЛСАР SIERRA mad·doc SOFTWARE POWERED BY gamespy

© 2006 Sierra Entertainment, Inc. Всички права запазени. Empire Earth, Sierra и логото на Sierra са запазени търговски марки или търговски марки на Sierra Entertainment, Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Vivendi Universal Games и логото на Vivendi Universal Games са търговски марки на Vivendi Universal Games, Inc. Mad Doc Software, Mad Doc®, колбата на Mad Doc и логото на Mad Doc са или запазени търговски марки или търговски марки на Mad Doc Software, LLC. Всички права запазени. Части от този софтуер са използвани под лиценз © 2006 Mad Doc Software, LLC. Всички права запазени. "GameSpy" и дизайна "Powered by GameSpy" са търговски марки на Gamespy Industries, Inc. Всички права запазени. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.


Идвам на 7 април!
Л.
LARA CROFT
TOMB RAIDER
LEGEND
ТРАНСФЕР-ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА EIDOS INTERACTIVE ЗА БЪЛГАРИЯ
Трансфер Груп ЕООД, Адрес: Пловдив, ул. "Антим I" N5, тел: 62 40 80 WWW.TRANSFERBG.COM